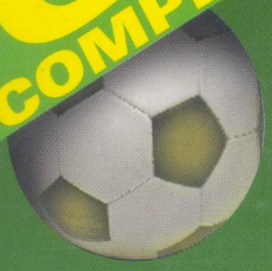
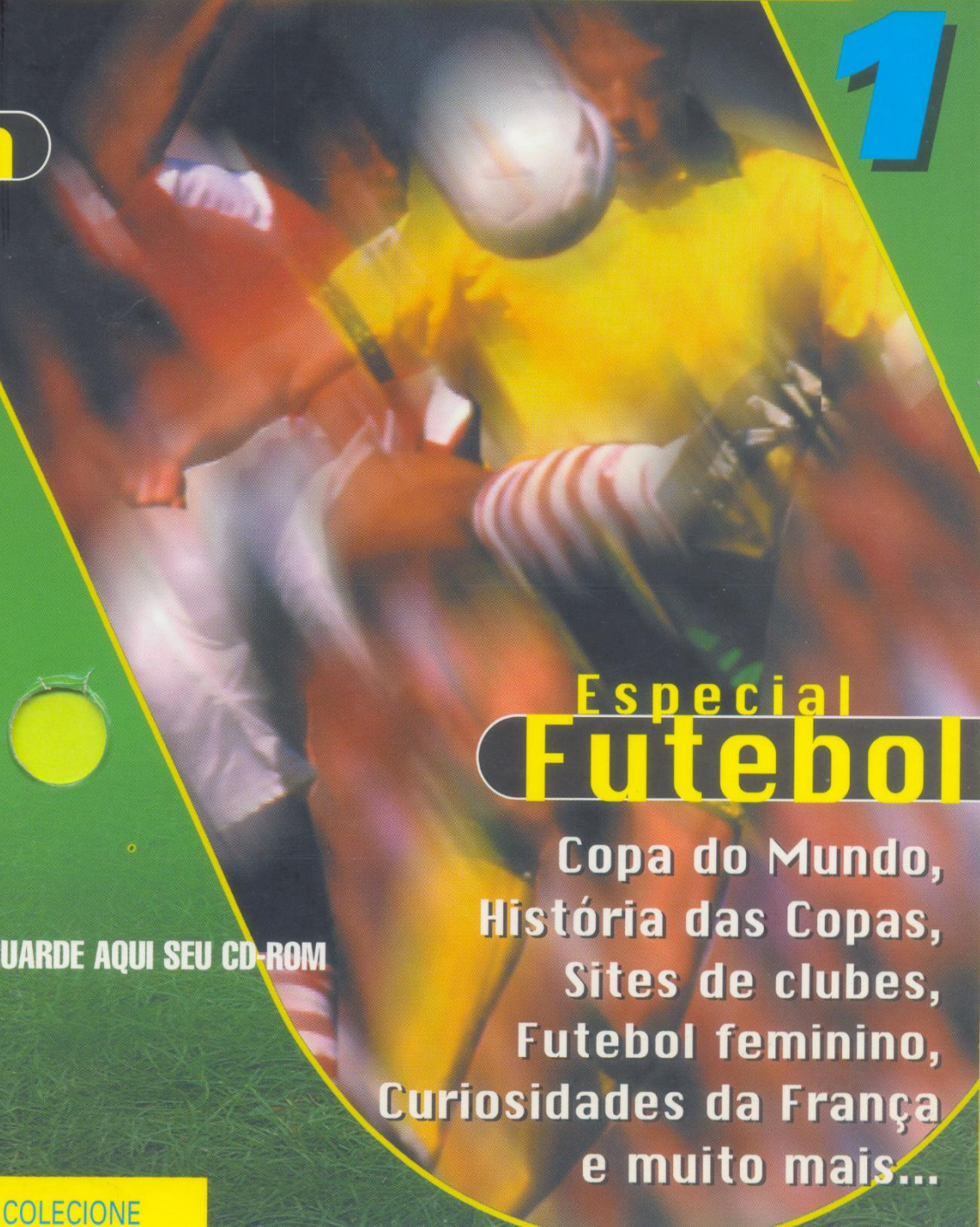
Bônus: Tabela Interativa da Copa no CD-ROM

Game **Completo** em português

actua SOCCER 1

Toda a emoção do futebol em seu PC

Entrevista
Denilson
Bate bola com o craque do São Paulo e da Seleção Brasileira

Especial
Futebol
Copa do Mundo, História das Copas, Sites de clubes, Futebol feminino, Curiosidades da França e muito mais...

APÓS O USO GUARDE AQUI SEU CD-ROM

Ano 1 - Nº 05 - R$ 12,90

Criado por fanáticos em futebol

COLECIONE

Caro Leitor

A Copa do Mundo está próxima e a CD EXPERT ajuda você a entrar no clima. O país de chuteiras se une, a rivalidade entre os times é esquecida e todos torcem para um único time: a seleção canarinha. Esta edição apresenta um clássico dos jogos de futebol, aclamado pela crítica e até por vários jogadores profissionais de futebol. Actua Soccer 1 teve seu desenvolvimento baseado em Interactive Motion Technology, o que dá ao jogador a sensação de estar em uma verdadeira partida de futebol. Todas as características de um estádio lotado foram transportadas para a tela do computador. A torcida participa o tempo todo e não falta até um locutor irônico e descontraído. Ainda no CD, você encontra uma coletânea dos melhores sites, a maioria em português, reunindo informações sobre clubes, organizações, história das copas, entre outras. Nossa equipe bateu um papo com o jogador Denilson, craque do São Paulo e da Seleção e com o comentarista Luiz Alfredo. Nossas jornalistas mostram que futebol não é apenas coisa de homem e apresentam as mulheres que formam a base da Seleção Brasileira de futebol.

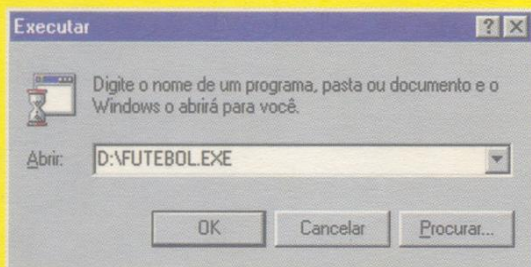
Chame os amigos e organize sua copa particular com a revista CD EXPERT edição especial.

Um abraço

O Editor

Revista CD EXPERT - Edição Especial
Caixa Postal 16.149 - CEP 03403-002
São Paulo - SP - Brasil
e-mail: suporte@cdexpert.com.br

Procedimentos para execução:

Clique no botão Iniciar (Start) e selecione a opção Executar (Run). Na linha de comando digite como no exemplo, em seguida pressione a tecla ENTER.

Obs.: Verifique qual letra identifica sua unidade de CD-ROM (D: E: F: entre outras).

Clique no botão Iniciar (Start), selecione a opção Desligar, na caixa de diálogo Desligar o Windows, selecione o item Reiniciar o computador em modo MS-DOS.

Estando no prompt do DOS, digite os comandos:

D: <ENTER>
INSTALL <ENTER>

Siga os passos descritos a partir da página 08 na revista para um melhor aproveitamento do jogo.

Obs.: Verifique qual letra identifica sua unidade de CD-ROM (D: E: F: entre outras)

1. Acesso ao Actua
2. Acesso à Tabela
3. Acesso aos Sites
4. Acesso ao Tutorial
5. Tela de ajuda
6. Sai da interface
7. Liga/Desliga Som

1. Telas do programa
2. Instala o programa
3. Executa o programa
4. Sobre o programa
5. Tela de ajuda
6. Sai da interface
7. Volta ao menu

1. Telas dos Sites
2. Instala o programa
3. Executa o programa
4. Sobre o programa
5. Tela de ajuda
6. Sai da interface
7. Volta ao menu

Configuração Mínima:

486 DX4 100 MHz / Placa SVGA de vídeo (Min. 256 cores) / 8 MB de memória RAM
Drive de CD-ROM de 2x / Placa de Som SoundBlaster ou compatível

Configuração Recomendada:

Pentium 166 MHz / Placa SVGA de vídeo (16 Bit color) / 16 MB de memória RAM
Drive de CD-ROM de 4x / Placa de Som SoundBlaster ou compatível

EXPERT ÍNDICE

Ano 1 . Especial Nº 5

CD EXPERT,
É com imenso prazer que parabenizo-os pela brilhante revista que estão colocando ao nosso alcance, seguida ainda de ótimos CDs e, por serem tão competentes no que estão fazendo, estou passando uma opinião para sua análise, espero que possa ser útil. A CD EXPERT deveria criar um CD com flâmulas de times de futebol em forma de clipart, para que possamos imprimí-los, fazermos certificados, colocá-los em cartões, etc. Seria legal podermos mandar cartões de aniversário com a flâmula do Flamengo para um torcedor do Vasco. O que acham da minha idéia?
ALCIONE LUIZ SEBOLD
BOM RETIRO - SC

Alcione,
Tanto adoramos sua idéia que já a adotamos, nesta revista você vai comprovar não só os sites dos times, com seus respectivos mascotes, flâmulas e bandeiras, como tudo o que você precisa saber sobre futebol, regras, informações sobre os times brasileiros, um superprograma Tabela da Copa 98 e, para você exercitar, o jogo completíssimo ACTUA SOCCER 1. Agora, além de se divertir com amigos torcedores, você poderá dar este superpresente com muitas horas de entretenimento e informação.

PREZADOS "AMIGOS" DA CD EXPERT,
Meu nome é Christiane e estou escrevendo mais uma vez para parabenizá-los pelo excelente trabalho. Estou escrevendo sobre a revista PrintMaster Gold. Vocês mais uma vez surpreendendo os leitores e usuários, não é? Quando recebi o folheto falando sobre a revista, nem acreditei... No mesmo dia, procurei a banca de jornal mais perto para poder adquirí-la. Assim que cheguei em casa, fui logo instalar no meu computador. Que maravilha! São todos cliparts novos e superbonitos. Meus cartões ficaram diferentes. Quando as pessoas fazem aniversário, sempre vem gente bater na minha porta e pedir: - Ah Cris, dá para você fazer um cartão para mim? Aí, eu faço com o maior capricho e o melhor, sem um "pingo" de trabalho.
Obrigada CD Expert, vocês são demais!
Muito sucesso!!! E sempre que puderem lancem novos CDs como esse, que com certeza (pelo menos para mim) é o melhor de todos. AMEI!!!
CHRISTIANE BITTENCOURT
ENG. NOVO - RJ

Em primeiro lugar, nós da CD EXPERT é que devemos agradecer pelo reconhecimento de nosso trabalho.
Estamos trabalhando nas próximas edições para que os usuários levem para casa produtos com qualidade, preparados especialmente para vocês.

Equipe CD EXPERT,
Adquiri a revista PrintMaster Gold e adorei os cliparts e as opções que o produto possui. Mas, infelizmente, não consigo imprimir mais de um cartão pessoal.
Toda vez que mando imprimir sai um cartão por folha, será que vocês poderiam dar uma solução para este problema que estou encontrando?
Parabéns pelo excelente trabalho e espero encontrar outros produtos com a qualidade CD EXPERT nas bancas.
MARCOS VINÍCIUS GONÇALVES DE SOUZA
SÃO PAULO - SP

Obrigada pelo reconhecimento de nosso trabalho, pois é muito importante para nossa equipe saber que satisfazemos nossos usuários. Quanto a sua dúvida, temos a esclarecer que para imprimir mais que um cartão por página você deve especificar no campo Card Copies, na caixa de diálogo Print Card, a quantidade de cartões que possui seu papel (a maioria contém 10 cartões por página).

CD EXPERT EDITORA
Caixa Postal 16.149
CEP 03403-002
São Paulo - SP
Brasil

CD EXPERT
EDIÇÃO ESPECIAL

EXPEDIENTE

Revista CD EXPERT (ISSN 1413-3466) é uma publicação da CD EXPERT EDITORA E DISTRIBUIDORA LTDA.
F: (011) 6942-2222. O CD-ROM brinde é parte integrante desta edição • Fotolitos: Fotofacto Associados • Impressão: Grande ABC
Jornalista Responsável: Afonso C. MTB. 20.263
Distribuição: DINAP S/A

Electroliber Ltda
Rua Vasco da Gama, 4- 4A, Sacavem
Lisboa - Portugal

Diretor-Editor:
Reinaldo Cruz Garcia

Diretora-Executiva:
Andrea Carla Miranda

Diretor Comercial:
Sérgio Cursi

Designer Gráfico:
Guilherme Pereira Pinto

Produção Gráfica:
Edilene de Oliveira

Departamento de Diagramação
Andréa C. Naliato
Eliane Gomes

Departamento de Jornalismo:
Cíntia Cardoso Roberti
Adriana Rodrigues

Editor do CD-ROM:
Carlos Soares Silva

Departamento de Multimídia:
Cleber Aparecido Diana

DepartamentoTécnico:
Alexandre Marcos Rizzo
Daniel Marcos Borges
Daniela Cristina da Fonseca
Guilherme Gouvêa Pícolo
Rodrigo Rudiger
Sandro dos Santos Davalle

Estúdio:
Álvaro Attílio Correia
Fabiano Ferreira
Paulo Fattori Plana

Departamento de Marketing Internacional:
Daniel Friedlander
Ricado Araki
Ricardo Pedras Seolin

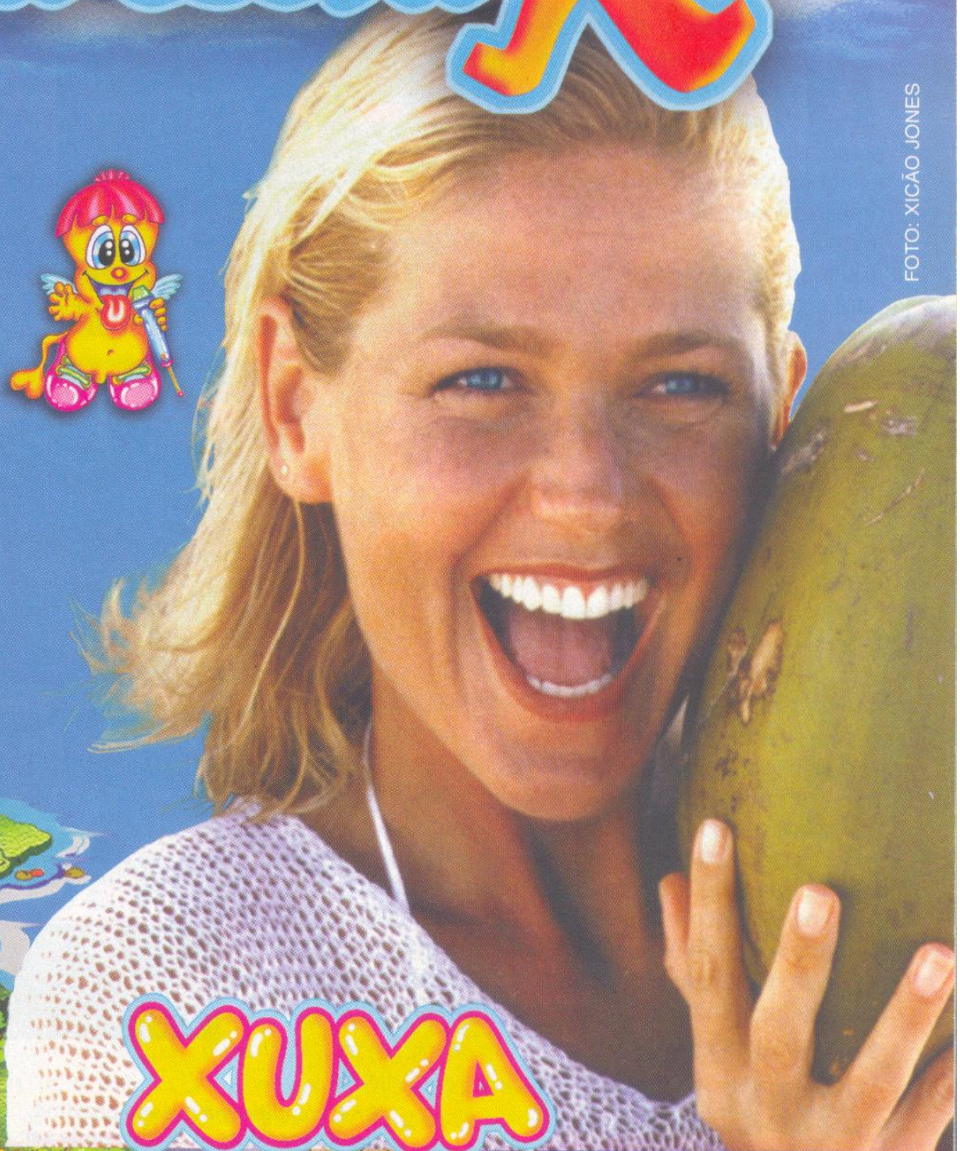
Departamento de Assessoria de Imprensa:
Adriana Rosa Fernandes

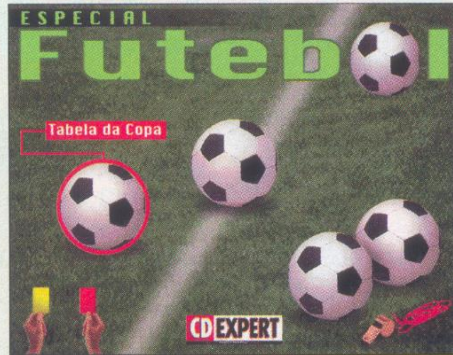
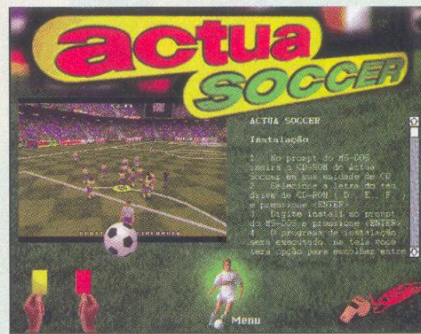
Departamento Administrativo:
Ana Paula Galiano Gorgati

Colaboração:
Locução:
Sílvia dos Santos Pegoraro

Ilustrações:
Rad 3 Comunicações

Agradecimentos:
Cruzeiro Futebol Clube, São Paulo Futebol Clube,TV Record, Federeção dos árbitros de Futebol e Mason la France.

O 1º CD-ROM DA XUXA
Aventuras na ilha X
FOTO: XICÃO JONES
Conheça o que a CD EXPERT KIDS
preparou para os baixinhos em sua próxima edição:
• CD-ROM Aventuras na Ilha X
• Caderno de atividades com a XUXA e sua turma
• Matéria no Simba Safari • Seção para os pais
• Entrevista com a XUXA • Humor
• Cantinho da criatividade • Monte e remonte
E MUITO MAIS!
Revista cd expert kids
XUXA
Embarque com a XUXA
neste CD-ROM repleto de
brincadeiras e atividades.
ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR (011) 6942 2288
PRODUTO DISPONÍVEL NO CARREFOUR, KALUNGA E SHOPPING ÁTICA
DISTRIBUIDORES EXCLUSIVOS PARA REVENDAS
SP Capital - MEGAMÍDIA COM. - Fone: (011) 266 9269 - 266 7403
Campinas e Região - TOP - Fone: (019) 208 0855
Bauru e Região - CD-ROM MANIA - Fone: (014) 234 7739
Rio de Janeiro - REDE MULTIMÍDIA. Fone: (021) 591 7836
MG Goiânia Brasília - RA CD-ROM - Fone: (034) 238 4847
Santa Catarina - UNIBYTE - Fone: (048) 228 0556
Rio Grande do Sul - INCOMP - Fone: (051) 334 5165
Norte e Nordeste - BAHIA - Fone: (071) 332 1612
ARACAJU / ALAGOAS - Fone: (079) 211 3369 - 981 3306
PERNAMBUCO / PARAÍBA - Fone: (081) 447 5356 - 974 4889
RIO GRANDE DO NORTE - Fone: (085) 223 3890 - 995 1971
CEARÁ - Fone: (085) 494 2973
PIAUÍ / MARANHÃO - Fone: (086) 221 5961 - 982 2128
PARÁ/MANAUS/RORAÍMA/ACRE - Fone: (091) 249 7718 - 982 0917
SOMENTE USUÁRIO
FAST CD
O seu CD entregue em
qualquer lugar do Brasil
0800 55 2313

Emoção também nos Micros

Nesta edição apresentamos um especial dedicado ao esporte que atrai multidões aos estádios, provoca paixões avassaladoras e, a cada quatro anos, mobiliza todos os brasileiros: futebol.
A alegria do povo é transportada para o computador por meio do superjogo completo Actua Soccer 1. Ele permite que você dispute animadas partidas, faça belas jogadas e como recompensa ouça o grito entusiasmado da torcida. Caso sua técnica seja descuidada, o narrador não lhe poupará comentários irônicos.
Totalmente em português, Actua Soccer 1 permite vários tipos de jogo. Você pode disputar uma partida amigável, escolhendo seu adversário entre diversos países; Campeonato, onde você disputará uma verdadeira Copa do Mundo e Liga, competição equivalente a uma minicopa. Ainda está disponível a modalidade prática, que deve ser usada por quem deseja treinar ou aprimorar a técnica. As partidas podem ser disputadas local, via Rede ou Modem. Leia com atenção ao manual nas páginas seguintes e tire o máximo proveito deste jogo. Nas matérias, o futebol é apresentado sob vários ângulos. A seleção feminina mostra que bater uma bola não é esporte apenas para homens. As escolinhas de futebol guardam vários futuros craques e a certeza que o futebol brasileiro terá sempre lugar de destaque. As Copas conquistadas pelo Brasil são tema de uma matéria que relembra estes momentos de glória do nosso futebol.

Quais as regras do futebol? Com certeza poucos conhecem todas as regras que regulamentam o esporte. A CD EXPERT pesquisou e apresenta para você, inclusive, a controversa regra do impedimento. Em época de copa, entrevistamos um craque que deve se destacar na França 98, além de estar dando um show no campeonato paulista.
Denilson conversou com nossa equipe e contou como começou sua carreira, a paixão desde cedo pelo futebol e seus planos para o futuro.
Entrevistamos também Luis Alfredo narrador/comentarista esportivo da TV RECORD, que analisa as chances do Brasil e arrisca qual o placar da final.
Esta edição especial foi feita sob medida para você, amigo leitor, que estava se perguntando o que a CD EXPERT lançaria no período da Copa do Mundo. Reúna os amigos e dispute a Copa sem sair de Casa. ■

SUPORTE

• Antes de contatar o suporte, leia o texto abaixo.
Instalação do CD-ROM:

1 • Confirme se a instalação no seu computador foi feita corretamente.

2 • Veja se você seguiu corretamente os passos indicados na instalação. Se for o caso, tente instalar o CD novamente.

3 • Verifique se o MOUSE está instalado de forma correta.
A interface é mais facilmente utilizada com o auxílio do MOUSE.

4 • Confirme a letra que identifica o drive de CD-ROM (D:, E:, entre outras).

5 • Se for possível, teste outros CDs no seu micro.

6 • Consulte uma pessoa próxima, mais experiente. A dúvida pode ser simples e o auxílio de um amigo talvez resolva rapidamente.

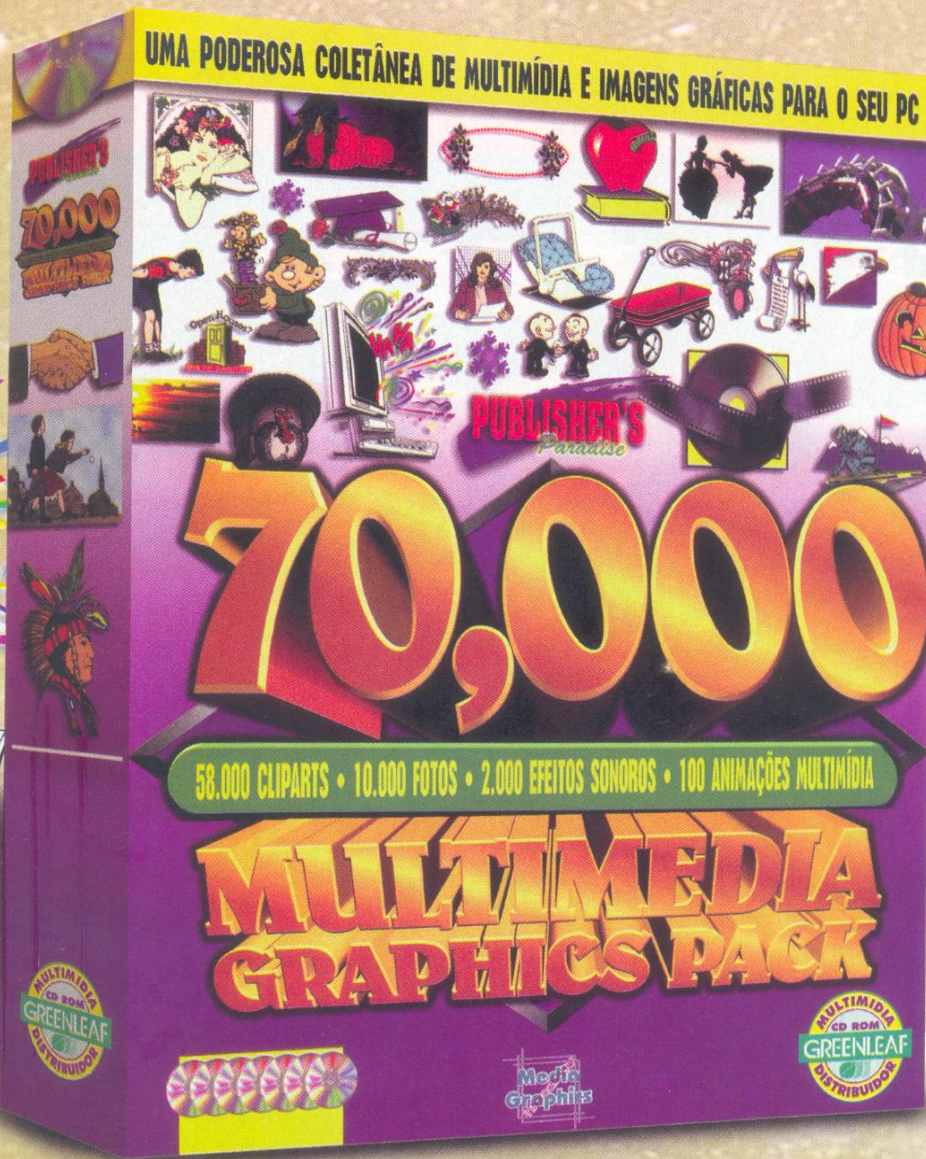
EXECUÇÃO DOS PROGRAMAS
Antes de executar os utilitários, leia atentamente o Help.
Os programas contidos neste CD foram desenvolvidos por fabricantes diversos, portanto, a CD EXPERT EDITORA não se responsabiliza por nenhum dano ou incompatibilidade que eles possam apresentar.
A empresa também se exime em caso da utilização inadequada do CD.

Quando você for ligar para o SUPORTE:
1 • Esteja próximo do computador.
2 • Descreva o problema e informe a mensagem de erro.
3 - Mencione o conteúdo dos arquivos config.sys e autoexec.bat.

Caso seu CD-ROM apresente problemas físicos, envie o CD-ROM para:
CD EXPERT EDITORA.
Caixa Postal 16.149
São Paulo SP
CEP 03403-002 Brasil

-Envie uma carta descrevendo o problema e com seus dados pessoais (nome , endereço e telefone)
-Não é responsabilidade da Empresa o extravio do produto, para sua segurança peça um comprovante nos correios.

Em caso de dúvida ou danos no CD contate-nos:

SUPORTE: SEG a SEXTA,
das 9h00 às 12h00 • 14h00 às 17h00
TELEFONE: (011) 6942- 2280
E-mail: suporte@cdexpert.com.br

LEMBRA DAQUELE SLOGAN MIL E UMA UTILIDADES?

MULTIPLIQUE POR SETENTA.

Quase todos os meses, somos invadidos por milhares de utilitários que prometem mudar as nossas vidas. Cansados desta "história", fomos procurar para você algo que revolucionasse tudo que foi lançado até hoje para auxiliar profissionais e amadores da área gráfica. Calma, você não está sonhando, a realidade chama-se 70.000 Multimedia Graphics Pack e é um superproduto voltado para os usuários de PC. Este pacote multimídia completo com 7 CDs reúne 58.000 cliparts (coloridos e preto e branco), 10.000 fotos (em formato JPEG), 2.000 efeitos sonoros (em formato WAV), que podem ser enviados através de divertidas mensagens de e-mail, diversas Web arts, 100 animações multimídia (criadas profissionalmente em formato AVI). Os usuários mais experientes poderão utilizá-las para dar mais vida às páginas da Internet e ainda mais de 3.000 fontes. Além de todas estas qualidades, 70.000 Multimedia Graphics Pack inclui um programa utilitário "browser" completo; o Kudo Catalog Reader, um programa de fácil utilização, que permite visualizar todas as imagens e reconhecer os sons e animações de forma rápida e eficiente. O manual que acompanha este produto é totalmente traduzido para o português e apresenta instruções detalhadas, dicas e listagens para melhor utilizar os CDs.

Media Graphics

ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR (011) 6942 2288

PRODUTO DISPONÍVEL NO CARREFOUR, KALUNGA, SHOPPING ÁTICA E NAS SEGUINTES REVENDAS:

SÃO PAULO - Genian - Ribeirão Pires (011) 742 7268_Compugem Trainner - Itapetininga (015) 272 4687_Marvey - Campinas (019) 231 0205_S&S System - Santos (013) 284 4250_BB Comp - Monte Mor (019) 879 2732_A.R.G. - Araraquara (016) 239 6475_ABC World - Santo André (011) 4979 5290_Compumart - Limeira (019) 442 1516_C.L. Silveira & Cia - Bebedouro - (017) 342 5908_Raí Promoções - Ribeirão Preto (016) 623 3994_Softway - Itapeva (015) 522 4251_Lion - Jacareí (012) 352 6777_W.W.W. Informática - Campinas (019) 251 2277_Service - Amparo (019) 870 3267 SP-CAPITAL/GRANDE SP - AST Informática - Moema (011) 536 0746 - Itaim Bibi (011) 866 7710 - Higienópolis (011) 255 3562 - Tatuapé (011) 6192 9737_Vtap - Tatuapé (011) 6193 8111_Arcanus - Santo André (011) 7610 2762_Micromania - Guarulhos (011) 208 7685_Overtop - Guarulhos (011) 603 1655_Micro Lion - Cidade Ademar (011) 5564 5674_MC Grow - Tatuapé (011) 218 4443_Papelaria Blits - Diadema (011) 749 1026_Kool Tecnology - Tatuapé (011) 296 1905_Projeto Info - V. Mariana (011) 575 1440_Computer Place - Itaim Bibi (011) 820 2851_W.W.W. Informática - Água Branca (011) 3871 3994 - V. Andrada (011) 3741 0126_Plug Use - Raposo Tavares (011) 865 2030_Tomorrow - Itaim Bibi (011) 852 4408_Data Port - Ipiranga (011) 274 6933_Multsoft - Morumbi (011) 5182 8936_Cybermania - Moema (011) 532 0116_Classic Soft - São Paulo (011) 876 6418_Meet Point - Santana (011) 267 9537_Number One - Perdizes (011) 3872 0525_Computer Dreams - Jd. Paulistano (011) 815 4902_CD Teen - São Caetano do Sul (011) 743 4257 MINAS GERAIS - Tapijara - Lambari (035) 271 1848_R2V2 - Nova Lima (031) 286 1166_CenterSoft - Juiz de Fora (032) 216 4080_Mini Shopping da Informática - São Lourenço (035) 332 6466_For Teens - Baependi (035) 343 1257_Livraria Leitura - Belo Horizonte (031) 226 4991 SUL E CENTRO OESTE - Protondata - Porto Alegre (051) 211 6444_Super Micro - Rio Grande (053) 931 4831_Informat Computadores - Cachoeiras do Sul (051) 722 1002_Bio Micro - Campo Grande (067) 721 0424_LD Informática - Rondonópolis (065) 423 3333_Club CD - Três Lagoas (067) 521 7976_B&M - Brasília (061) 226 3334 NORTE E NORDESTE - Y Yamada - Belém (091) 241 8844_Convert Computadores - Belém (091) 250 5560_Nossa Livraria Belém (091) 223 1709_Multimicro - Aracaju (079) 211 9390_Forte Informática - Fortaleza (085) 244 3000_Computer One - Recife (081) 428 6544_Ponto e Vírgula - Belém (091) 241 7913_Informarques - Maceió (082) 338 3232_Supritudo Informática - Maceió (082) 325 3344_Millenium Informática - Feira de Santana (075) 623 4507_Infoporto - Salvador (071) 358 8631_Compuword - Belém (091) 241 4070_Visão - Belém (091) 250 5050_Livraria Modelo - Recife (081) 471 3344_Moura Informática - Recife (081) 445 2444_Compute 1 - Recife (081) 428 6544_Net Way - Recife (081) 465 2323_Infobox - Recife (081) 445 2042_GD Computadores - Feira de Santana (075) 623 4145_Inforshopping - Salvador (071) 331 4647_Show Tech - Fortaleza (085) 264 9222_Equipe - João Pessoa (083) 244 3219_Tudo Azul Informática - Macapá (096) 223 8667_A. Informática - João Pessoa (083) 241 5367_Miranda - Natal (084) 231 2711_Logos Móveis e Equipamentos - Mossoró (084) 317 3200.

Actua Soccer 1

INSTALAÇÃO

No prompt do MS-DOS, insira o CD-ROM do Actua Soccer 1 em sua unidade de CD.
Selecione a letra do seu drive de CD-ROM (D:, E:, F:) e pressione <ENTER>.
Digite **INSTALL** no prompt do MS-DOS e pressione <ENTER>.
O programa de instalação será executado, na tela você terá opção para escolher entre 4 idiomas diferentes. Selecione a opção ***4. Português***. Feito isso, uma tela de instalação será exibida. Pressione qualquer tecla para continuar.
Caso você possua mais de uma unidade de disco rígido, selecione em qual delas deseja instalar o Actua Soccer e certifique-se que há espaço suficiente nela.

```
Selecionar o Drive

C:  405700608 bytes.
D: 1028521984 bytes.
E:  325156864 bytes.

ESC=Abort ENTER=Accept
```

Selecione o tipo de instalação que deseja fazer: ***Mínima***, ***Padrão*** ou ***Máxima***. Para um melhor desempenho, é recomendada a instalação máxima que permite um acesso mais rápido às informações, que serão armazenadas no seu disco rígido, diminuindo o período de acesso ao CD-ROM.

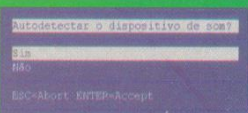
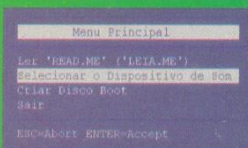
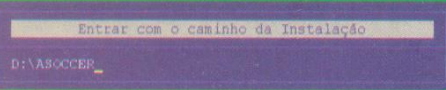
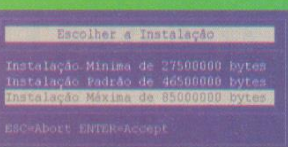
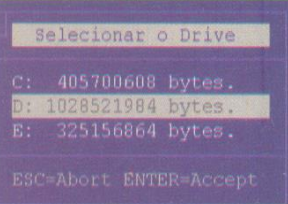
```
Escolher a Instalação

Instalação Mínima de 27500000 bytes
Instalação Padrão de 46500000 bytes
Instalação Máxima de 85000000 bytes

ESC=Abort ENTER=Accept
```

Mesmo quando utilizada a instalação máxima, ainda é necessário que o CD-ROM do Actua Soccer esteja na unidade de CD. Especifique em qual diretório você deseja instalar o jogo.
Uma mensagem será exibida e assim que você pressionar uma tecla ou clicar com o mouse, a instalação terá início.

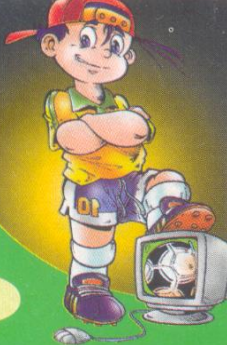
```
Entrar com o caminho da Instalação

D:\ASOCCER_
```

Aguarde até que um aviso sonoro seja emitido. Após este sinal, a instalação estará concluída.
No menu principal, selecione a opção (***Selecionar Dispositivo de Som***), uma mensagem sobre problemas que podem ocorrer durante a detecção do dispositivo de som será exibida, pressione qualquer tecla ou clique com o mouse para continuar. O dispositivo de som será detectado automaticamente. Verifique se o dispositivo detectado é o correto e confirme a seleção. Execute os testes de som para se certificar que os dispositivos selecionados funcionam corretamente. Caso os dispositivos de som não sejam detectados automaticamente, você poderá selecioná-los manualmente.

Para isto, obtenha mais informação sobre a sua placa de som e interrupções que ela utiliza para poder configurar corretamente seu dispositivo de som.
A seção ***Passo a Passo*** desta edição explica como fazer isto.
Salve todas as configurações e saia da instalação do jogo.
Acesse o diretório em que você instalou o jogo, digite ***SOCCER*** e pressione <ENTER>.
Exemplo: Considerando que a instalação tenha sido feita no diretório C:\ASOCCER.

```
C:\>_
C:\>CD ASOCCER <ENTER>
C:\ASOCCER>SOCCER <ENTER>
```

Concluída esta operação, a interface do jogo Actua Soccer será iniciada.

INTERFACE

Selecione os botões nos menus com o botão esquerdo do mouse. Estes giram para lhe mostrar diferentes opções e passam para outros menus.
Para confirmar uma operação, sempre utilize o botão ***Aplicar.***

OS MENUS DE CONFIGURAÇÃO DO ACTUA SOCCER

MODEM

Joga com outra pessoa através de uma conexão via telefone utilizando um modem. É necessário que os dois tenham o jogo instalado para poder utilizar esta função.

JOGADORES

Defina o número de jogadores que irão participar ativamente do jogo. Podem ser definidos até quatro jogadores para participarem de um mesmo campeonato, liga ou partida.

TIPO DE JOGO

Você poderá escolher diversos tipos de jogo, são eles:

AMIGAVELMENTE

Uma partida simples, você poderá selecionar diversos países para jogar. Inclusive permite que você selecione seu adversário.

CAMPEONATO

Gera uma tabela com todas as nações, umas jogando contra as outras. Toda a tabela é definida aleatóriamente, a partir do momento em que você definir com qual equipe vai jogar. Dificilmente esta tabela será repetida.
Funciona mais ou menos como as chaves da Copa do Mundo com divisão de grupos e tudo mais.
Dos jogos que você não faz parte serão apresentados apenas os resultados. Para prosseguir, simplesmente clique em ***Aplicar***.

LIGA

Modo muito parecido com o módulo ***Campeonato***, entretanto é uma disputa mais leve. Com menos adversários para enfrentar.

PRÁTICA

Para você começar a pegar as manhas e truques deste jogo, utilize esta opção e aprenda a passar e chutar a gol. Só terá o seu time em campo e o único adversário será o goleiro do outro time.
Mais adiante aprenda todos os tipos de passes e chutes possíveis no Actua Soccer e detone.

REDE

Joga com diversas pessoas em rede. É necessário que todas as estações tenham o jogo instalado.

AMBIENTE

Para configurar o ambiente do jogo do modo que você desejar. Confira logo abaixo o que você poderá modificar.

CÉU

Liga e desliga os detalhes do céu.

ESTÁDIO

Define os detalhes gráficos do estádio em baixo e médio.

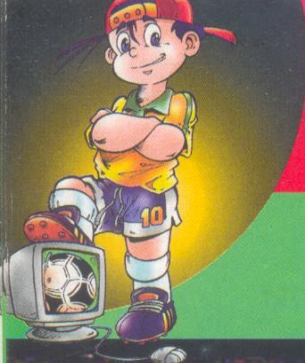
DET. DA LINHA

Define os detalhes gráficos das linhas que delimitam o campo em baixo e médio.

PAREDE DO VÍDEO

Liga e desliga o telão do estádio.

DET. DO HOMEM

Define os detalhes gráficos do jogador em baixo e médio.

volume dos canais de som que fazem parte do jogo. Esta opção só estará habilitada se a configuração de som no momento da instalação foi executada com sucesso.

DET. DO CAMPO

Define os detalhes gráficos do campo em baixo, médio ou alto.

RESOLUÇÃO

Define a resolução gráfica da tela em baixo e médio.

CÂMERA

Utilizando esta opção, você poderá definir o tipo de visão que terá no momento do jogo. Pode ser definido em Bola, Longe, Plano, L. Fundo, ISO, Jogador e Juiz.
A visão mais recomendada é a Bola.

TAMANHO DA TELA

Defina o tamanho da área de visualização do jogo em 40% W, 50% W, 50%, 65% W, 65%, 75% W, 75%, 85% W, 85%, 100%.

SOM

No item som do menu ambiente você poderá configurar o

TORCIDA

Aumenta ou diminui o ruído produzido pela torcida.

COMENTÁRIO

Aumenta ou diminui o comentário do jogo.

PRINCIPAL

Aumenta ou diminui o volume do canal principal de som.

ALTURA

Aumenta ou diminui o volume do canal secundário de som.

MÚSICA

Aumenta ou diminui o volume do canal de música.

ÁUDIO

Define o padrão de áudio em desligado, 3D ou mono.

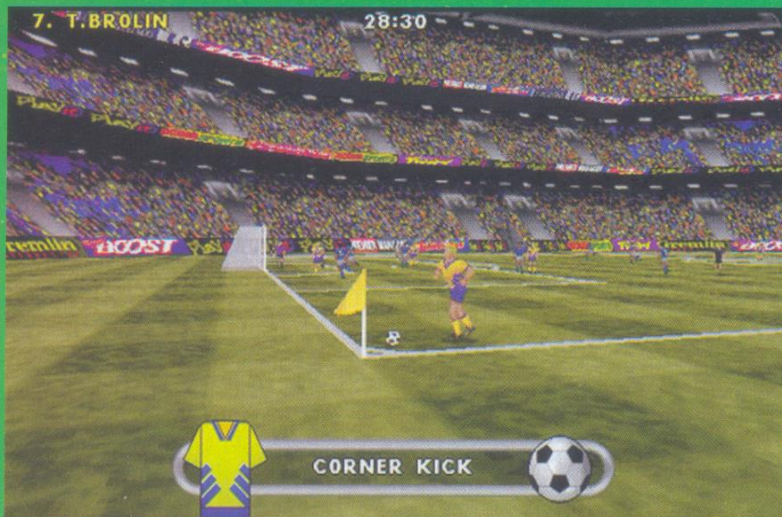
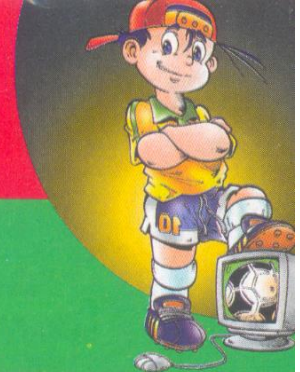
PERSONALIZAR

Você pode definir o nome para seus jogadores.
Para isto, basta selecionar a opção personalizar e editar diretamente o nome dos jogadores do time que você selecionou.

CONFIG. PARTIDA

Este item do menu principal possibilita a configuração de uma partida de acordo com as necessidades de cada um.
Com ela, você pode desligar os impedimentos, faltas, reservas, etc. Resumidamente, você faz as regras que quiser.
Confira logo abaixo as mudanças que poderá fazer.

IMPEDIMENTO

Liga e desliga os impedimentos.

SUBSTITUTOS
Liga e desliga a troca de árbitro. (Reserva)

CHUTES LIVRES
Liga e desliga a marcação de faltas durante o jogo.

DURAÇÃO DO JOGO
Define a duração do jogo em minutos, que podem variar em: 5, 10, 20, 40, 90. Sendo que este tempo dividido por dois resulta na duração dos 1º e 2º tempos. Exemplo: caso você selecione cinco minutos, o primeiro e o segundo tempos terão uma duração de 2,5 minutos cada.

RESERVAS
Liga e desliga a troca de jogadores. (Reservas)

VELOC. DO VENTO
Define a velocidade do vento durante o jogo. Pode ser desligado, baixo, médio ou alto.

VISÃO
Grau de visão do árbitro em relação ao jogo. Pode ser definido utilizando-se um critério de avaliação com diversos árbitros de futebol do mundo ou então deixado simplesmente ao acaso. Sendo que a última opção não é constante e atualizada a cada momento do jogo.

DISCIPLINA
Grau de disciplina do árbitro. É selecionada simultaneamente com o item visão.

CONTROLES
Os controles são definidos de acordo com o número de jogadores. Você pode configurar o teclado ou joystick de acordo com a sua preferência, bastando para isto clicar sobre o tipo de controle relacionado ao número do jogador que se deseja alterar. Pressione as teclas conforme o tipo de ação que irá aparecer escrita na tela. Ao final da operação, clique em aplicar para confirmar as alterações.

SALV. CARREG.
Salvando e carregando um jogo. Para salvar um campeonato, partida ou liga, selecione esta opção e grave o seu jogo em um dos campos que estiver livre, digitando um nome que identifique o seu jogo e clicando no botão salvar para gravá-lo em disco.
Para carregar um jogo salvo, selecione o campo em que ele foi gravado e clique em carregar.

INICIAR
Este botão dá início a uma partida, liga ou campeonato seguindo as configurações selecionadas previamente pelo usuário.

EXIT
Abandona o Actua Soccer e retorna o controle ao sistema operacional.

JOGANDO
Use a alavanca direcional ou o teclado para mover o seu jogador. O botão na alavanca direcional faz com que o jogador passe a bola e o botão dois leva-o a concluir, chutar para o gol. O jogador que você selecionou aparece iluminado no campo.

TÉCNICAS DE PASSE E CONCLUSÃO

TECLAS: DIR = direção determinada pelo movimento da alavanca direcional ou teclado.
B1 = chute: **Joystyck** - Botão um na alavanca direcional. **Teclado -** Tecla um configurada pelo usuário. Ex.: Se você configurou a tecla como sendo a letra "A", basta precioná-la e o chute será realizado.
B2 = passe: **Joystyck** - Botão dois na alavanca direcional. **Teclado -** Tecla dois configurada pelo usuário.

PASSE NORMAL - Dir+B2
REMATE NORMAL - Dir+B1. Neste tipo de conclusão você pode aperfeiçoar o chute movendo a direção do jogador antes de largar B1.

CONCLUSÃO ... BALIZA - Quando um jogador recebe a bola num passe e uma estrela se ilumina junto aos seus pés, continue a pressionar B2 e mantenha a alavanca direcional centrada, depois largue o botão e o jogador chuta a bola, isto é uma conclusão ... baliza.

PASSE DISFARÇADO - B1+B2+Dir, pressione ambos os botões e depois selecione a direcão e largue B1.

REMATE LONGO - B1+B2, pressione ambos os botões, depois largue B1 para lançar a bola para a frente.
Quanto mais tempo o botão do teclado ou do joystick ficar pressionado mais forte será o poder do lance (o chute).

REMATE COM FORÇA - B2+Dir, pressione B2, selecione a direção e liberte B2 para passar a bola para um jogador da equipe. O jogador tem de estar parado para efetuar este passe.

PASSE PARA A CABEÇA - B1+B2, pressione ambos os botões, depois libere B2 para passar a bola para a cabeça de um jogador da equipe.

PASSE LONGO - B2, chute a bola para a frente ao longo do gramado. Quanto mais você pressiona o botão, maior é o poder do passe. Pode se usar o Dir para selecionar a direção do passe.

REMATE LONGO - B1, o jogador tem de estar parado para efetuar este remate.

PONTOS DE VISÃO DA CÂMERA

Actua Soccer permite jogar o desafio de qualquer um dos ângulos de visão. Para modificar o ângulo de onde deseja jogar o desafio, basta simplesmente pressionar a tecla adequada.

CÂMERA DISTANTE - Pressione 1 para ver o lance à distância.

CÂMERA DE PLANOS- Pressione 2 para ter visão dos planos, o que lhe permite uma vista de cima. Use as setas para cima e para baixo no teclado numérico para aumentar ou diminuir a distância.

CÂMERA LINHA DO GOL - Pressione 3 para ver o lance da linha de gol.

CÂMERA MANUAL - Pressione 4 para selecionar o modo manual. Usando o mouse você pode mover a câmera para o ângulo que desejar.

CÂMERA DO JOGADOR - Pressione 5 para esta câmera lhe mostrar o lance por trás de qualquer jogador.

CÂMERA NA BOLA - Pressione 6 para selecionar uma câmera que segue a bola de perto.

CÂMERA DO ÁRBITRO - Pressione 7 para ver o jogo do ponto de visão do árbitro.

CÂMERA ISOMÉTRICA - Pressione 8 para ver o jogo do ponto de visão clássica.

Pode-se adaptar muitos dos ângulos de visão da câmera utilizando as teclas do teclado numérico: 2, 4, 6 e 8 movem o ângulo da câmera e 5 volta a visualização para a câmera padrão.

F1 Apresenta no canto o menu de opções, em que pode selecionar mudanças de formação, substituições e câmera lenta. ■

Por: Alexandre Marcos Rizzo

ESCOLHA SEU LADO NA BATALHA. SUPORTE MULTIPLAYER. HISTÓRIA DINÂMICA. O MAIS NOVO JETFIGHTER.

F-22N

Dois jogos em um:
Pilote pelos EUA ou pela Rússia em duas grandes campanhas

Três caças ultra-avançados:
F/A-18 e F-22N dos americanos e o MiG-42 stealth fighter dos Russos

Impressionante realismo geográfico criado através de dados topográficos oficiais

Sequências cinematográficas de alta qualidade apresentando vários personagens e desafiadoras linhas de história para ambos os lados

Jogos via rede desafiarão suas habilidades de combate contra outros jogadores

JETFIGHTER FULLBURN

MISSION STUDIOS

EXCLUSIVIDADE

MULTIMÍDIA CD ROM GREENLEAF DISTRIBUIDOR

TAKE 2

ANO 2006. O MAIOR COMBATE AÉREO ESTÁ PARA ACONTECER.

ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR (011) 6942 2288

PRODUTO DISPONÍVEL NO CARREFOUR, KALUNGA E SHOPPING ÁTICA

DISTRIBUIDORES EXCLUSIVOS PARA REVENDAS

SP Capital - MEGAMÍDIA COM. - Fone: (011) 266 9269 - 266 7403
Campinas e Região - TOP - Fone: (019) 208 0855
Bauru e Região - CD-ROM MANIA - Fone: (014) 234 7739
Rio de Janeiro - REDE MULTIMÍDIA. Fone: (021) 591 7836
MG Goiânia Brasília - RA CD-ROM - Fone: (034) 238 4847
Santa Catarina - UNIBYTE - Fone: (048) 228 0556
Rio Grande do Sul - INCOMP - Fone: (051) 334 5165

Norte e Nordeste - BAHIA - Fone: (071) 332 1612
ARACAJU / ALAGOAS - Fone: (079) 211 3369 - 981 3306
PERNAMBUCO / PARAÍBA - Fone: (081) 447 5356 - 974 4889
RIO GRANDE DO NORTE - Fone: (085) 223 3890 - 995 1971
CEARÁ - Fone: (085) 494 2973
PIAUÍ / MARANHÃO - Fone: (086) 221 5961 - 982 2128
PARÁ/MANAUS/RORAÍMA/ACRE - Fone: (091) 249 7718 - 982 0917

SOMENTE USUÁRIO
FASTCD
O seu CD entregue em qualquer lugar do Brasil
0800 55 2313

Mais **Memória**

Existem várias maneiras para conseguir mais memória. Utilizar o Gerenciador de Memória é a forma mais rápida de fazê-lo. Se você está usando o DOS versão 6.0 ou superior, já possui o Gerenciador de Memória. O MEMMAKER.EXE pode ser encontrado no diretório DOS.

Quando estamos falando de memória, nos referimos à quantidade de memória **RAM** do seu equipamento.
A memória RAM subdivide-se em:

. CONVENCIONAL
. SUPERIOR
. RESERVADO
. ESTENDIDA (XMS)

Para saber qual é a memória disponível, digite ***MEM*** e tecle *<Enter>*. Surgirá uma tabela com os tipos e totais das memórias citadas acima.

```
C:\WINDOWS>mem

Memória Tipo          Total      Usado      Livre
----------------    --------   --------   --------
Convencional            640K        32K       608K
Superior                146K       146K         0K
Reservado               384K       384K         0K
Estendida (XMS)      15.214K       134K    15.080K
----------------    --------   --------   --------
Total de memória     16.384K       696K    15.688K

Total menor que         786K       178K       608K

Maior programa executável            608K (622.992 bytes)
Maior bl. memória superior livre       0K       (0 bytes)
MS-DOS está residente na área de memória alta.
```

As configurações dessas memórias variam de acordo com cada equipamento. No caso de ocorrerem problemas para a execução do jogo ACTUA SOCCER ou qualquer outro aplicativo devido ao mau gerenciamento de memória, você terá que disponibilizar cerca de 600 Kb de memória convencional livre.

IMPORTANTE:

Para evitar problemas, faça uma cópia de segurança dos arquivos a serem alterados pelo programa. Digite:

COPY AUTOEXEC.BAT AUTOEXEC.CDE <ENTER>
COPY CONFIG.SYS CONFIG.CDE <ENTER>

Após o uso do programa, caso você queira voltar à situação inicial, cancelando qualquer alteração feita nos seus arquivos, digite:

COPY AUTOEXEC.CDE AUTOEXEC.BAT <ENTER>
COPY CONFIG.CDE CONFIG.SYS <ENTER>

Confirme a sobreposição dos arquivos.
Executando este procedimento simples de segurança, você estará se resguardando contra qualquer problema que apareça no processo de busca por mais memória.

ABAIXO DESCREVEMOS ALGUNS PROCEDIMENTOS PARA AUXILIÁ-LO NO AUMENTO DE MEMÓRIA:

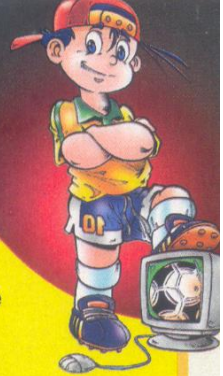
A - MEMMAKER

Primeiramente, verifique a quantidade de memória que você possui digitando MEM, para fazer uma comparação após a execução do programa MEMMAKER.
Exemplo: MEM <ENTER>

Para executar o programa **MEMMAKER** proceda como segue:

1- Entre no diretório DOS
digite: **CD\DOS**

```
Microsoft MemMaker

Bem-vindo ao MemMaker

O MemMaker otimiza a memória movendo os programas residentes em
memória e controladores de dispositivos para a área de memória
superior, liberando memória convencional para os aplicativos.

Após a execuçao do MemMaker, a memória do computador permanecerá
otimizada até que programas residentes em memória ou controladores
de dispositivos sejam removidos. Para a configuraçao de memória
ideal, execute o MemMaker novamente após qualquer alteraçao.

O MemMaker exibe opçoes em texto realçado. Por exemplo, pode-se
alterar a opçao abaixo "Continuar". Para navegar através
das opçoes disponíveis, pressione a BARRA DE ESPAÇOS. Quando o
MemMaker exibir a opçao desejada, pressione ENTER.

Pressione F1 para obter ajuda durante a execuçao do MemMaker

            Continuar ou Sair? Continuar

ENTER=Aceitar seleçao  BARRA DE ESPAÇOS=Trocar de seleçao  F1=Ajuda  F3=Sair
```

2- Digite **MEMMAKER** e pressione a tecla **<ENTER>**
3- Pressione **<ENTER>** para continuar
4- Existem duas opções de configuração: **Configuração Rápida** (EXPRESS SETUP) e **Configuração Personalizada** (CUSTON SETUP) . Indicamos a primeira por ser a opção mais simples.

Microsoft MemMaker

Há dois modos de executar o MemMaker:

A Configuraçao Rápida otimiza a memória automaticamente.

A Configuraçao Personalizada permite maior controle das alteraçoes feitas aos arquivos do sistema. Escolha a Configuraçao Personalizada se for um usuário experiente.

Usar Configuraçao Rápida ou Personalizada? Rápida

ENTER=Aceitar seleçao BARRA DE ESPAÇOS=Trocar de seleçao F1=Ajuda F3=Sair

5- Responda SIM à questão formulada (Você usa programas que precisam de memória Expandida EMS) e tecle <ENTER>

Microsoft MemMaker

Se você utiliza programas que solicitam memória expandida (EMS), e responder 'Sim' a esta pergunta, a memória expandida torna-se disponível, mas pode nao liberar tanta memória convencional.

Se nenhum programa solicita memória expandida, responda Nao para a pergunta a seguir. Ao responder Nao, a memória expandida torna-se indisponível, porém mais memória convencional poderá ser liberada.

Se nao tiver certeza que seus programas requerem memória expandida, responda Nao. Se descobrir mais tarde que um programa requer memória expandida, execute o MemMaker novamente e responda Sim.

Você usa programas que precisam de memória expandida (EMS)? Sim

ENTER=Aceitar seleçao BARRA DE ESPAÇOS=Trocar de seleçao F1=Ajuda F3=Sair

6- A partir deste momento, confirme com <ENTER> todas as questões formuladas.

Microsoft MemMaker

O MemMaker reinicializa seu computador.

Se seu computador nao inicializa corretamente, desligue e o ligue novamente, o MemMaker será recuperado automaticamente.
Se um outro programa (que nao seja o MemMaker) é iniciado, após a reinicializaçao do seu computador, saia do programa para que o MemMaker possa continuar.

- Remova todos os discos das unidades de disco e pressione ENTER. Seu computador será reinicializado.

ENTER=Continuar

Depois de alguns Reboots, o Sistema Operacional retornará à tela do **MEMMAKER,** questionando se o micro está funcionando adequadamente. Fique atento às possíveis mensagens de erro. Caso elas não surjam, responda afirmativamente. A partir do prompt do DOS, digite: **MEM** e pressione **<ENTER>.** Você terá a quantidade disponível de Memória Convencional e Memória Expandida livre.
Para desfazer as alterações, pressione a tecla **<ESC>.**

Os arquivos **CONFIG.SYS, AUTOEXEC.BAT e SYSTEM.INI,** originais de seu equipamento, serão renomeados com extensão UMB, para sua segurança.

OBS. : Os micros da IBM não possuem MEMMAKER, neste caso podemos informar que alguns possuem RAMSETUP. Após utilizar este gerenciador de memória edite o arquivo CONFIG.SYS e altere a linha:
DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE NOEMS, para DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE RAM.

Para isso digite:
EDIT C:\CONFIG.SYS <ENTER>

Caso tenha dúvidas, contatar o Suporte Técnico de seu equipamento.

B - BOOT SELETIVO
O computador pergunta se você quer carregar na memória cada programa de controle. Se o seu objetivo é conseguir mais espaço na memória, alguns deles podem ser dispensáveis, como o mouse, programas para acentos no **DOS** e drivers para teclado em português que, no caso de jogos, são desnecessários.
Boot Seletivo Windows 3.x - ao ligar o computador, fique atento à mensagem "Iniciando o **MS-DOS",** pressione a tecla **F8** no momento em que aparecer esta mensagem.
Boot Seletivo Windows 95 - ao ligar o computador fique atento à mensagem **"Iniciando o WINDOWS 95",** pressione a tecla **F8** no momento em que aparecer a mensagem e escolha a opção 5. Escolha **S** para carregar os programas desejados e **N** para não carregar.

PROGRAMAS CARREGADOS AUTOMATICAMENTE :
SYSTEM, WIN, Vmm32, COMMAND: programas de sistema. Devem ser carregados.
HIMEM: habilita a memória acima de 640 K. Deve ser carregado.
EMM386: habilita memória expandida. Só é obrigatório se houver necessidade de memória expandida.
MSCDEX, SBCD001: programas que acionam o drive de CD-ROM.Devem ser carregados.
KEYB, ANSI, DISPLAY: comandos para habilitar acentos no DOS. Não são necessários para jogos.
IFSHLP, SETVER: comandos para simular versões anteriores do DOS e Help. Não são necessários para jogos.

Para voltar às configurações anteriores, reinicialize seu computador (CTRL+ALT+DEL)

C - MAIS MEMÓRIA CONVENCIONAL - WINDOWS 95
Os usuários de Windows 95 terão menos trabalho para executar os jogos que exigem mais memória convencional.
Quando o usuário encontrar esta mensagem deverá proceder da seguinte forma:
Clique uma vez sobre o nome do arquivo, somente para marcá-lo, e em seguida clique no botão direito do mouse sobre ele.
Escolha propriedades e marque a pasta com o nome programa.
Escolha na parte de baixo desta pasta o botão "Avançada".
Escolha a opção "Modo MS-DOS" e marque o círculo "Especificar nova configuração..."
Agora clique em "Aplicar" e depois em "OK". Depois disso, é só clicar sobre o jogo para executá-lo. Com isso o Windows reiniciará direto no jogo. ■

Por Daniela Cristina da Fonseca

Bate-papo com Denilson

"Eu trabalhei numa padaria dois dias. Entrei na sexta e no domingo pedi demissão para ir jogar futebol", conta Denilson, que desde pequeno sempre gostou de jogar bola e cabulava até aulas na escola falando para o pai que o professor tinha faltado. "Agora que passou posso falar", brinca. Mas para quem quer ser jogador de futebol, ele aconselha administrar o estudo com o treino e levar ambos com seriedade. "Muita gente pensa que futebol é brincadeira, mas futebol é uma coisa muito séria", diz.
Foi com essa seriedade que Denilson de Oliveira, jogador do São Paulo Futebol Clube, com apenas 20 anos chegou na Seleção Brasileira e logo estará jogando no time Betis, na Espanha (até o fechamento dessa edição). Por não ser um time de ponta, Denilson pode estar sendo esperado como salvador da pátria. "Estou indo para ajudar junto com o grupo, porque em nenhum clube o jogador vence sozinho. Jamais vou deixar o pessoal da Espanha fazer uma imagem do Denilson líder do time, o que veio para resolver os problemas. Já vou esclarecer bem, deixar isso claro, para que depois não existam cobranças", afirma. Apesar de demonstrar ansiedade, ele garante que está tranquilo. "O momento que eu estou vivendo é muito bom, é de alegria", comenta.

Crédito: Arnaldo Fiaschi

COMO TUDO COMEÇOU

"Iniciei minha carreira cedo e peguei experiência rápido. Eu, com 20 anos, já estou sabendo administrar bem a minha situação no São Paulo", conta. Desde os 11 anos ele joga no São Paulo, começando no profissional aos 17 anos. Denilson entrou no time paulista em 91, a convite de um treinador que o viu jogar no time São Bernardo. "Cheguei e já assinei a ficha, não precisei de teste. Eu não esperava ir para o São Paulo cedo, jogava mais por diversão, depois que eu cheguei no São Paulo comecei a levar o futebol a sério", afirma. Os corinthianos que perdoem, mas Denilson "virou a casaca" depois que foi para o São Paulo. "Sou torcedor do São Paulo, porque eu entrei para o time com 11 anos. Torço de coração e vou sentir a saída", diz.

A TÃO ESPERADA COPA

Sempre com pensamento positivo e muita confiança, ele acredita na vitória brasileira nessa Copa, mas admite que a Seleção vai precisar de muita garra e esforço, porque as outras seleções estão muito fortes."Espero que dê tudo certo na Copa do Mundo e também na Espanha, porque este ano promete muito pra mim e é um ano de dificuldade, em que eu vou receber muitas críticas e muitos elogios, mas vou precisar de tranquilidade", comenta. Para a Copa, ele espera que a Seleção consiga trazer o Penta e faça uma boa campanha. "Porque é uma seleção brasileira, então precisa apresentar o bom futebol. Se a gente não conseguir ser campeão, vamos receber muitas críticas. Não vencemos o torneio nos EUA e as cobranças já foram grandes. Se a gente não vencer a Copa do Mundo, imagine como é que vai ser", questiona. Ele afirma que os jogadores estão muito bem: "existe aquele pensamento positivo, que é trazer o Penta".
Nesta Copa, ele vai jogar no meio de campo. "Na Seleção eu sempre joguei no meio de campo. Agora no São Paulo estou jogando no ataque porque o Nelsinho me colocou. Sempre joguei no meio, mas com a obrigação de chegar na frente e voltar para marcar. É uma posição meio esforçada, difícil para caramba", afirma. Por ser nova essa função no São Paulo, ele

Crédito: Arnaldo Fiasch

diz que está sendo bom para ele aprender. Quanto a mudar de posição na Seleção, ele afirma: "a seleção está muito bem servida de atacantes, então não tem necessidade do Zagallo me colocar na frente, mas se um dia acontecer de precisar, já pode colocar o Denilson. Eu acho que numa seleção brasileira, independente da posição que você está jogando, você tem sempre que estar desempenhando um bom trabalho, pelo menos demonstrando espírito de luta dentro de campo". A respeito da competição ele afirma: "para ser sincero, todos os times vão complicar o Brasil, porque a gente já sentiu nos torneios que disputou que contra o Brasil as equipes adversárias parecem ter 22 jogadores dentro de campo. Então, tem que ter essa consciência que, por ser favorito, se a gente entrar em campo achando que a partida está ganha, a gente acaba sendo surpreendido". Para Denilson, o favoritismo não atrapalha se a equipe for experiente. Ele diz que os jogadores que tem mais experiência para essa Copa são Dunga, depois Taffarel e César Sampaio, que estavam no outro Mundial. "A seleção é uma equipe jovem, mas com experiência", afirma.
Denilson espera o apoio da torcida em todos os momentos, independente da seleção estar mal ou bem. "Porque na situação difícil, se o torcedor estiver incentivando é uma motivação a mais", justifica.
Quanto ao preparo físico, os torcedores podem esperar o melhor de Denilson. "Eu sempre tive um preparo físico bom e agora eu estou aprimorando. Este ano eu estou treinando e me dedicando em tudo. A gente treina duas horas e meia de manhã e mais duas horas e meia à tarde, mas num ritmo puxado", garante.

TREINADORES

"Eu só tenho a agradecer a Deus por ter colocado treinadores em meu caminho que sempre me ajudaram. No São Paulo, todos os treinadores que passaram me dei bem, agora com o Zagallo na Seleção me dou muito bem. Quer dizer, é um trabalho que eu venho fazendo que agrada os treinadores. Isso é importante, eu ganhei a confiança do Zagallo. Ele diz para eu jogar da mesma maneira que sempre joguei, nunca pede a mais, é isso que me deixa feliz de jogar na Seleção, de saber que o treinador confia no meu trabalho. Eu fico satisfeito", afirma.

APOIO

Denilson fala empolgado que quem sempre o apoiou e sempre vai apoiar é a família. Prova disso é a compreensão deles com a ida de Denilson para a Espanha. "O jogador tendo uma estrutura e uns pais que tenham dado uma educação legal e estão sempre do seu lado, com certeza sempre ficará mais tranquilo, independente das pessoas que estão criticando", fala. Dos pais ele conta: "para eles eu sou o mesmo garoto de sempre. Todo mundo que conhece sempre fala que é uma família simples, porque a gente sempre passou dificuldade na vida, então damos valor nas coisas que ganhamos agora.
Eu, principalmente, dou muito valor nas coisas que eu já ganhei". Denilson tem mais dois irmãos e diz que o pai teve muita dificuldade para criar os três. Um deles joga na Terceira Divisão.

CURIOSIDADES

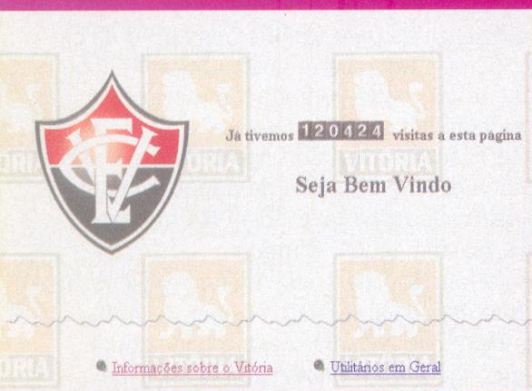
Quanto ao relacionamento com as pessoas ele admite: "é difícil eu estar de mau humor, porque faço o que gosto. Jogar futebol é uma profissão legal, é um privilégio, mas tem pessoas que estragam, que se aproximam por interesse".
Para as mulheres interessadas, Denilson namora há um ano e conheceu a namorada em um barzinho de pagode, antes mesmo de ser todo esse sucesso que é hoje. "No momento mais difícil ela estava do meu lado", afirma.
Católico não-praticante, ele diz que confia muito em Deus, porque o momento que está vivendo não é à toa. "Conheci atletas de Cristo e quando estou com algum problema ligo para o pastor Edmilson e me sinto bem. É sempre bom ouvir uma palavra de Deus", confessa. O que faz falta para Denilson são os momentos de lazer. "Por causa das concentrações e viagens, tenho pouco tempo para curtir a família e para sair pro samba", desabafa. O jogador gosta muito de samba e seus grupos preferidos são Exaltasamba, Sem Compromisso e Fundo de Quintal. Um dia ele pretende tocar cavaco. Para o futuro ele explica: "quero parar de jogar futebol numa situação legal, por isso venho trabalhando agora, larguei de fazer um monte de coisa para me dedicar ao futebol, porque eu sei que é uma carreira curta". Ele assume que os jogadores de futebol se acostumam com um nível de vida muito bom, por isso ele quer guardar dinheiro para manter esse nível quando parar de jogar. Com o dinheiro que ganha Denilson ajuda a família e sempre que encontra alguém pedindo dinheiro, que precisa mesmo, ele ajuda. O jogador que ele se espelha é Leonardo (ex-São Paulo), que agora é amigo de seleção. O melhor técnico para Denilson hoje é o Nelsinho (técnico do São Paulo). "Não tinha trabalhado com ele, mas ele é muito bom", diz. Quanto às mulheres jogando futebol, ele diz que não é contra e cita a jogadora Sisi, do São Paulo e da Seleção Feminina, como fera, a melhor que tem, podendo ser comparada ao Djalminha. Mesmo gostando, ele admite que não acompanha o futebol feminino. ■

"Tenho pouco tempo para curtir a família e sair pro samba."

Crédito: Arnaldo Fiaschi

Por: Cintia Cardoso Roberti e Adriana Rodrigues

Sites de FUTEBOL

"Conheça a história, hinos oficiais, conquistas, mascote, torcidas organizadas, fotos dos craques, fãs-clubes, sedes, presidentes, ficha técnica e muito mais...Não deixe de verificar o site do time de seu coração, afinal você é ou não é um torcedor aficionado. Agora, se você só liga para o futebol de quatro em quatro anos, veja onde encontrar informações sobre as copas, artilheiros e os países campeões.

BAHIA

Vitória F.C.

www.geocities.com/colosseum/5525 vitoria.html

O Vitória tem mais de 130 títulos conquistados nas diversas categorias que disputou, inclusive título de vice-campeão brasileiro de 1993.

E.C. Bahia

www.geocities.com/colosseum/3582/

Em 01 de janeiro de 1931 foi fundado o time E.C. Bahia, com o mascote super-homem, foi campeão brasileiro em 1959 e 1988 e ganhou vários títulos no campeonato bahiano.

CEARÁ

Ceará S.C.

www.geocities.com/colosseum/8054/vovo.html

"Valeu Vozão!!!", este texto te lembra algo? É isso mesmo, estamos falando do bi-campeão Cearense 1996-1997!!! Neste site você encontrará fotos que recordarão momentos inesquecíveis de seu time e galeria de títulos alvinegros.

MINAS GERAIS

Cruzeiro Esp. Clube

www.bhnet.com.br/cruzeiro/

Você sabia que seu time é bi-campeão da Libertadores? Se a resposta for não, visite mais vezes os sites e atualize-se! São mais de 122.406 visitas e só falta a sua.

Clube atlético mineiro

www.bhnet.com.br/atletico/

Conheça informações dos grandes craques, como: Dadá Maravilha, Éder Aleixo, Luizinho, Reinaldo, Toninho Cerezo, que já fizeram parte deste time e os atuais craques. Acesse o bate-papo, lista de discussão, hinos e tudo que desejar saber sobre seu time.

PARANÁ

Clube Atlético Paranaense

www.cway.com.br/atleticopr/

"Conhecemos teu valor, e a camisa Rubro-negro, só se veste por amor..." (trecho do hino) No ano de 1968, o hino foi regravado pela banda do corpo de bombeiros do Rio de Janeiro, em concurso realizado pela rádio Record de São Paulo, foi cantado pelo conjunto de vocalistas "Titulares do ritmo", sendo considerado o hino do clube de futebol mais bonito do Brasil. Hinos, estádios, títulos, resultados, presidentes... Ufa! É melhor você, torcedor, plugar-se na internet e navegar nesta página, onde há muita informação.

Paraná clube

www.isfa.com/server/web/parana

Veja as imagens que se tornaram inesquecíveis para os torcedores do Penta campeão paranaense.

PERNAMBUCO

Sport Recife

www.gun.com.br/sport

Se você não deixou sua opinião ao seu time ou time adversário, não deixe de visitar esta página e colocar a "boca no trombone", através do item "Fala", que está aberto a críticas e sugestões. Ídolos, links, fotos, patrimônio e muito mais você encontrará nesta página.

C. Náutico Capibaribe

www.emprel.gov.br/~nautico/

Em 07 de abril de 1901, o Sr. João Alfana convocou todo o pessoal ligado ao Remo para uma solenidade na qual seria convenientemente registrada a primeira ata da agremiação, data que ficou reconhecida como a fundação do clube. Desde então, conquistou dezoito títulos de campeão pernambucano até o momento.

IBIS S.C.

www2.netpe.com.br/users/felipe/ibis/ibis.html

Quem não lembra do fatídico jogo realizado no estádio Ilha do Retiro, em que o Ibis não tinha chuteiras para jogar? Inesquecível!! Mesmo descalços, os jogadores do pássaro preto derrotaram o Sport, em casa, por 1 X 0.

Conquistou três títulos em 58 anos de sua existência. Foi bi-campeão 1945 e 1946. O outro título aconteceu em 1995, quando o time ganhou o título estadual de juniores.

RIO DE JANEIRO

C.R. Flamengo

www.flamengo.com.br

É, definitivamente, os flamengistas terão mais um motivo de orgulho. A Flanet está entre as melhores Home-Pages do Brasil. Foram incluídos entre os cincos finalistas, na categoria de esporte, do concurso Internet World Best! Entre e comprove.

C.R. Vasco Da Gama

www.vascodagama.com/

Se você quer saber das notícias diárias sobre futebol, conhecer o projeto Vasco 2000, e a biblioteca com as conquistas, história, ídolos e mais...O endereço é esse!

Botafogo F.R.

www.iis.com.br/~mapc/clube.htm

Campeão estadual de 1997, Tetracampeão do torneio Rio-São Paulo e outros títulos conquistados pela estrela solitária. Além disso, você terá links do noticiário Esportivo para saber como andam os times adversários.

Fluminense F.c.

www.fluminense.com/

E então torcedores do tricolor das laranjeiras, já visitaram o site para saber mais sobre a história, hino, as taças conquistadas desde a fundação (21/07/1902). Se a resposta for não, confiram.

RIO GRANDE DO SUL

Grêmio F.B.P.A.

www.gremio.fbpa.com.br/

Sabe o que você vai encontrar neste site? Não, então aí vai um resumo para você, torcedor, não deixar de visitá-lo: informações sobre o clube, o palco das emoções, cultura tricolor, grêmio hoje, linha direta, downloads de fotos, vídeos, áudios e papéis de paredes e um incrível bate-bola. Sai do meio de campo e avance ao ataque!

S.C. Internacional

www.inter-rs.com/

Fundado em 4 de abril de 1909, o S.C. Internacional, é o clube

EXPERT LINKS

gaúcho com maior número de campeonatos conquistados em nível estadual (32) e nacional (4), sendo três vezes campeão brasileiro (1975-1976-1979) e uma vez da copa Brasil (1992).

SANTA CATARINA

Criciuma E.C.

www.inf.ufsc.br

Campeão da Copa Brasil de 1991, este time tem como mascote um tigre, que tem as mesmas cores do seu uniforme, além da sua tradicional garra.

SÃO PAULO

S.C. Corinthians Paulista

www.corinthians.com.br/

O alvinegro mais famoso do Brasil, possui uma das maiores torcidas. Ficou famoso pela sua raça, campeão dos centenários. Sua fama consquistou até os carnavais.
Tem como mascote um mosqueteiro, pois depois que venceu um amistoso contra o Barras (Argentina) em 1929, foi narrado por um jornal o grande feito, ressaltando a garra e a emoção dos jogadores corinthianos.
O primeiro título do Timão foi em 1914, invicto. Informações como esta, você encontrará neste site.

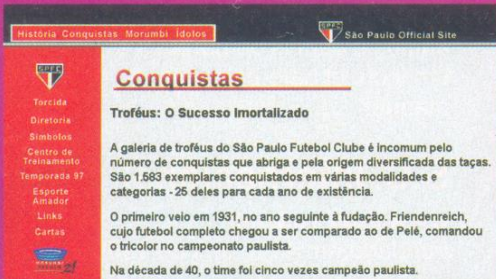
S.E. Palmeiras

www.palmeiras.com.br/

Conheça a história completa, hino, os responsáveis pelos títulos e a maior coleção de troféus brasileiros conquistada pelo "porco".
Além de visitar a página, você poderá dar sua opinião, mandando sugestões, críticas e comentários. O cartão de identificação dos torcedores do time é chamado de "porco card".

São Paulo F.C.

www.saopaulo.com/

O clube já nasceu tricolor, tendo herdado o vermelho do uniforme do Paulistano e o preto do uniforme da Associação Atlética Palmeiras, sendo o branco uma cor comum aos dois times. São 1583 exemplares e categorias - 25 deles para cada ano de existência. Tem como mascote "São Pedro".

Santos F.C.

www.lbm.com.br/santosfc/index.htm

"O alvinegro mais famoso do mundo." Campeão brasileiro (1961-1962-1963-1964-1965) e campeão Paulista quinze vezes, é também conhecido como "peixe". Teve como jogadores Pelé, Pepi, Coutinho, Durval, os quais integraram o time de várias conquistas.

Portuguesa de Desportos

www.lusa.net

"Os atletas analisados, em dezembro 1997, tiveram uma média de distância atingida ao final do jogo de 10.392 m (10,3 Km) com variação de 9.166 a 11.767." Você sabia? Não!!! Então veja informações como estas e muito mais visitando a página do time vice-campeão brasileiro de 1996.

A.A. Portuguesa Santista

www.bsnet.com.br/aaportuguesa/

"...E o seu lema, é não desista, A mais briosa, A Portuguesa Santista." (trecho do hino) Teve sua maior goleada em 1938, 12 X 1 contra Guanabara F.C., e sua pior derrota foi contra o Botafogo 0 X 10 em 1976.

Se você não encontrou o endereço do site do seu time preferido ou adversário, explore o programa "site de futebol", no CD, onde você encontrará sites que contam a história do futebol (copas), sites de organizações (FIFA, CBF...) e muito mais. Navegue neste esporte e divirta-se!

Por: Daniela Cristina da Fonseca

Acompanhe os Resultados da Copa

A CD EXPERT traz para seus leitores, em tempo de Copa do Mundo, um software desenvolvido pela C2J Informática e Consultoria, que serve para gerenciar os jogos da Copa 98 de maneira prática, simples e automática. Você não precisará fazer contas de quem é que está classificado e quem o Brasil irá enfrentar. Caso você tenha internet, poderá atualizar o resultado dos jogos online, não precisando nem mesmo digitar os resultados. É um programa simples de ser instalado, utilizado e removido.

Instalar o programa ***Tabela da Copa 98*** é muito fácil. Primeiro instale o grupo de ícones da revista utilizando o Instwin (para maiores informações consulte o arquivo LEIAME.WRI). Após a instalação da revista, clique sobre o grupo ***Especial Futebol,*** que se encontra no menu Iniciar - Programas do Windows® 95 e clique no ícone ***Instalação da Tabela da Copa 98.***
Siga os procedimentos de instalação que irão surgir na tela.
Finalizada a instalação, um ícone será criado no grupo de programas do seu Windows® 95 com o nome ***Tabela da Copa 98*** e a ele estará associado a um ícone com o logo da França 98. Basta clicar sobre ele para iniciar o programa.
Caso você deseje remover o programa do seu equipamento, basta abrir o Painel de Controle do Windows® 95, clicar sobre o ícone Adicionar ou Remover Programas, selecionar o item ***Tabela da Copa 98*** e clicar no botão Adicionar/Remover.

UTILIZANDO O SOFTWARE
OS MENUS

Competição

1ª Fase - Neste módulo do sistema, todos os grupos da copa estarão representados por abas. A sigla e a bandeira dos países cabeça de chave, juntamente com a letra que define cada um dos oito grupos, estão representadas em cada uma das abas. Clique na aba que representa o grupo que você deseja inserir resultados. Feito isso, todos os jogos do grupo selecionado serão apresentados em forma de uma tabela na parte inferior da tela, contendo informações sobre o local em que será realizada cada uma das partidas (estádio), data e o horário de cada uma delas.
Agora insira o resultado de cada uma das partidas e automaticamente o programa irá calcular quem será o primeiro e o segundo colocados do grupo, o número de pontos, o saldo de gols e os gols marcados.

Tabela da Copa 98 - [Calendário dos jogos]

Data - Hora	Local	Time	Gols	Gols	Time	Grupo	Fase
Qua 10/06/98 - 12:30hs	Saint-Denis	Brasil			Escócia	A	1ª Fase
Qua 10/06/98 - 16:00hs	Montpellier	Marrocos			Noruega	A	1ª Fase
Qui 11/06/98 - 12:30hs	Bordeaux	Itália			Chile	B	1ª Fase
Qui 11/06/98 - 16:00hs	Toulouse	Camarões			Áustria	B	1ª Fase
Sex 12/06/98 - 09:30hs	Montpellier	Paraguai			Bulgária	D	1ª Fase
Sex 12/06/98 - 12:30hs	Lens	Arábia Saudita			Dinamarca	C	1ª Fase
Sex 12/06/98 - 16:00hs	Marseille	França			África do Sul	C	1ª Fase
Sáb 13/06/98 - 09:30hs	Nantes	Espanha			Nigéria	D	1ª Fase
Sáb 13/06/98 - 12:30hs	Lyon	Coréia do Sul			México	E	1ª Fase
Sáb 13/06/98 - 16:00hs	Saint-Denis	Holanda			Bélgica	E	1ª Fase
Dom 14/06/98 - 09:30hs	Toulouse	Argentina			Japão	H	1ª Fase

2ª Fase e Finais - Para que sejam apresentados os classificados, é necessário que você preencha todos os resultados da primeira fase. Caso já tenha feito isso, entre com os resultados do grupo A, grupo B e finais, selecionando a respectiva aba. Nesta mesma tela, você visualizará as quartas de final e semifinal.

Calendário

Neste módulo, todos os jogos da Copa são apresentados conforme sua data. Você pode inserir os resultados dos jogos também neste módulo.

Sair

Finaliza o programa.

OPÇÕES

Atualizar Resultados Online

Esta é uma ótima opção para atualizar os dados da sua tabela da Copa 98. Caso você tenha perdido algum resultado ou esquecido de atualizar a tabela, basta clicar nesta opção para rapidamente atualizar os dados no seu programa.
A atualização é rápida e não é necessário nem mesmo abrir um navegador.

Fechar Janela Ativa

Finaliza o último módulo ou tela aberta.

INFORMAÇÕES

Regras da Competição

Traz algumas informações sobre as regras da Copa 98. Para mais informação, coloca à disposição o endereço da página da FIFA na internet.

Desenvolvido por: C2J Informática e Consultoria Ltda.
Telefone: (021) 262 8582
e-mail: clopeas@alternex.com.br

Por: Alexandre Marcos Rizzo

Opinião Expert

Penta: sonho ou realidade? Segundo o comentarista e narrador de futebol Luiz Alfredo, da Rede Record de Televisão, não tem como o Brasil perder. Para ele, a disputa fica entre Brasil e Alemanha e uma eventual surpresa pode vir ...quem sabe, da África. Apesar de tanta segurança e otimismo, Luiz Alfredo admite que este ano será ainda mais difícil ser o campeão da Copa devido a algumas mudanças na estrutura do campeonato. Mas ele conta com a flexibilidade do "engolível" técnico Zagallo para driblar tudo isso e trazer o troféu.

Luiz Alfredo aponta como diferença da Copa 98 para a anterior o esquema da competição. Ele explica que desta vez participarão 32 equipes, divididas em 8 grupos de 4 seleções. Na Copa de 94, havia menos equipes e, por isso, 6 grupos de 4. "No esquema da Copa anterior, classificavam-se os melhores terceiros colocados de alguns grupos. Em 82, a Itália foi terceira colocada do grupo dela, classificou-se no finalzinho, na chamada partida das almas. Ela estava mal e acabou sendo campeã", conta.

Mas este ano as coisas serão diferentes. O comentarista garante que quem quiser ganhar terá que jogar bem a Copa inteira. "Não vai ter mais aquela história de dar uma relaxada na primeira fase e depois largar brasa. Como já existem os oito grupos, classificam-se os dois melhores de cada um. Sendo classificados os dois melhores dos oito grupos, já se tem as 16 seleções que compõem as oitavas de final. Portanto, apesar de aumentar o número de seleções nesta Copa, haverá uma classificação mais seletiva, ou seja, só irão os dois melhores mesmo.

"Um exemplo disso é que se o Brasil for segundo do grupo dele e a Itália for primeira do dela, a seleção brasileira já pega a italiana nas oitavas de final, o que não é brincadeira", afirma.

O Brasil, como campeão da última Copa, faz parte do grupo A, do qual também fazem parte as seleções da Escócia, Marrocos e Noruega.

Também pelo título adquirido em 94, o Brasil faz o jogo de estréia da Copa 98 contra a Escócia e tem gente que acha melhor usar um pé-de-coelho, trevo de quatro folhas e acessórios desse tipo. "Normalmente o jogo de estréia não é bom. A Argentina perdeu para o Camarões, o Brasil empatou em 74, há uma certa superstição sobre o jogo de estréia",

Mas à parte os maus presságios, Luiz Alfredo acredita no penta, apesar de admitir que não vai ser nada fácil. Nem a seleção da Nigéria, que derrotou o Brasil nas Olimpíadas de 96 e tem evoluído muito desde então, assusta o comentarista. "A Nigéria surpreendeu o Brasil nas Olimpíadas porque o nosso país tinha um time mesclado, hoje já é um time com mais experiência. Os nigerianos têm uma escola parecida com a brasileira, mas ainda muito inocente. Eles podem até ser uma surpresa nessa Copa porque têm uma boa seleção. Mas o problema deles é que não têm uma estrutura de futebol muito forte, com campeonatos nacionais e outros fatores que abasteçam de uma forma qualitativa a seleção", comenta.

Foto: Fábio Cabral

Luis Alfredo, comentarista e narrador de futebol da rede Record de Televisão

"O maior problema da seleção é a falta de padrão de jogo."

Só que pelo menos uma nuvenzinha negra tinha que pairar sobre a cabeça de Luiz Alfredo e o nome dela é Zagallo. "O maior problema da seleção é a falta de padrão de jogo. O Zagallo promove poucos treinamentos táticos, técnicos, faz muito coletivo. A seleção carece de um treinamento mais tático e técnico, para poder fazer umas jogadas ensaiadas, ter o mínimo de entrosamento em campo", reivindica. Outro problema que Luiz Alfredo vê está na escolha dos jogadores para a seleção. Segundo ele, Raí e Muller não podem faltar como titulares. "O Raí foi chamado para o jogo contra a Alemanha e ficou no banco de reserva. Isso é um absurdo. Chama e põe, pô. O Muller para um futebol de contra-ataque é fantástico. Mas eu acho que o Zagallo não contrata de birra, só porque todo mundo pressiona", completa.

Segundo o comentarista, há alguns pontos principais que o

Foto: Fábio Cabral

Zagallo deveria atacar para melhorar a seleção, entre eles: "tem que convocar outros jogadores que ofereçam uma variação de jogo para o Zagallo. Ele pensa muito no esqueminha dele e esquece que de repente tem que mudar. Ele quer reservas do jeitão do titular. Ele tem que ter reservas do jeitão e tem que ter reservas que criam uma opção de jogo diferente. Por exemplo, o Muller para um futebol de contra-ataque é fantástico. Porque ele é um dos raros jogadores hoje em dia que dá toque de prima. Esse toque de primeira que ele faz dá velocidade ao contra-ataque. Fica diferente daquele jogo de pára, mata a bola, olha, pensa. Hoje em dia o futebol moderno não dá muito tempo para isso não".

"Há duas grandes qualidades nessa do Zico: uma é fazer o Zagallo pensar em coisas que ele não pensava só para não mudar de opinião".

Para resolver os probleminhas de falta de flexibilidade com Zagallo, o comentarista aposta na atuação do Zico. Ele acha que a CBF (Confederação Brasileira de Futebol) matou dois coelhos numa cajadada só: aliviou um pouco as críticas ao Zagallo ao dividir a atenção da imprensa e dividiu o poder, que estava todo muito concentrado no técnico. "Acho que o Zico foi uma boa escolha. Há duas grandes qualidades nessa do Zico: uma é fazer o Zagallo pensar em coisas que ele não pensava só para não mudar de opinião. Já a outra vantagem é do ponto de vista do contato com os jogadores. Eu acho que o Zagallo já tem um grupinho muito fechado. O Zico ali vai ser muito útil para integrar todo mundo. Não deixar ninguém sem atenção. A respeito do clima de favoritismo então, o Zico vai ter que trabalhar para manter um meio-termo, ou seja, equilibrar para a equipe não cair do salto alto ou ficar pessimista", diz.

Questionado sobre a melhor equipe que passou pelos gramados do mundo, Luiz Alfredo tem medo do fantasma da consciência pesada, tenta escapar da pergunta, mas com muitas justificativas entitula: "Eu não consigo imaginar uma seleção sem ficar com um baita complexo de culpa. Das surpresas, o time húngaro de 54 era fantástico. A Holanda de 74 era revolucionária, isso trazendo um lado romântico, bonito, muito importante para todo mundo. Agora a seleção de todos os tempos tem que ser uma brasileira, porque o Brasil foi quem comandou o futebol mundial todo esse tempo, mesmo por baixo. O Brasil teve duas seleções "vencedoras morais" que apresentaram um futebol extraordinário que foram as de 78 e 82. Em 78, ela foi a terceira colocada invicta. E em 82, foi aquela seleção maravilhosa do Telê. Eu acho que essa seleção ideal é um exercício, uma viagem de craques maravilhosos, mas ao mesmo tempo ela é muito mais um exercício de injustiça! Eu usaria o seguinte critério: acho que a seleção de 58, por ter ganho a primeira Copa, tem um lugar especial", admite e finaliza, "de acordo com a revista CD EXPERT, eu espero que o Brasil delete a Escócia logo de cara".

Sobre o estilo do futebol, Luiz Alfredo não tem como negar que aprecia mesmo é o jogo bonito, mais do que o de resultado. Mas apesar de "babar" pela seleção da Hungria em 74 e da Holanda em 78, ele não deixa o Brasil por baixo. "A época da Copa de 74 foi uma em que a Hungria juntou uma seleção primorosa, mágica, uma coisa linda, com caras fantásticos. Mas as únicas seleções que têm uma regularidade são a do Brasil e da Alemanha. A seleção da Alemanha esteve em seis finais e ganhou três. O Brasil esteve em cinco e ganhou quatro. São seleções que têm um futebol estruturado e estão sempre na parada. É diferente desses fenômenos. A Holanda teve essa geração e depois caiu para um nível médio do futebol, já diferente do Brasil e da Alemanha, que costumam estar sempre entre os favoritos", garante. Quanto ao futebol da seleção, o comentarista acha que o técnico não tem essa preocupação conceitual com a beleza do espetáculo.

"Evidentemente o Zagallo quer ganhar. O Brasil vive um momento privilegiado. Os melhores jogadores são os que têm experiência no futebol do exterior e que são jogadores de velocidade, não de correria, mas de futebol rápido. São jogadores que ou atuam na Europa e estão acostumados com o futebol de lá ou que já jogaram no exterior, como é o caso do Muller. Apesar de ele estar com 32 anos de idade vive um momento absolutamente mágico na carreira. Acho que é por aí o caminho. Mesmo jogadores com esquema, são craques que não abrem mão da arte. O Muller joga bonito e com resultado", finaliza.

Para terminar, Luiz Alfredo comenta sobre o gol mais bonito que presenciou ou presenciará na carreira de comentarista. "Eu tenho muita dificuldade de dizer qual é o mais bonito. Posso dizer que a defesa mais bonita que narrei foi uma de um goleiro argentino, chamado Cejas, quando ele jogava no Santos, na Vila Belmiro, contra o América. Agora gol que eu tenha narrado é difícil, talvez um do Marcelinho que ele matou no peito. O que eu imagino é um golaço do Ronaldinho. O Raí dando para o Muller, o Muller de primeira novamente para o Ronaldinho que faz 1 a 0 contra a Alemanha na final da Copa de 98. Eu acho que o gol mais bonito é o que falta narrar", completa.

O jogo de estréia do Brasil será no dia 10 de junho, quarta-feira, às 12h30, no novo estádio feito em Paris, Saint-Denis. A fase inicial vai até o dia 30 de junho e no dia 12 de julho acaba a Copa. Os jogos na primeira fase acontecem assim: em dia que tem 3 jogos; o primeiro começa, no horário do Brasil, às 9h30; o segundo, às 12h30; e o último, às 16 horas.

Em dias em que acontecem apenas dois jogos, o primeiro começa às 12h30 e o segundo, às 16h.

Por Adriana Rodrigues

Lazer e informação na França

Se você não vai poder conhecer a França e suas maravilhas, aproveite esta seção para saber um pouco mais sobre os encantos das cidades que irão sediar os jogos da Copa. É, já vai dar até para você fazer uma pressãozinha com a família na mesa do almoço ou com os colegas na escola. Aproveite!

LENS

A cidade que fabrica uma das mais tradicionais cervejas da França. Há 62 anos, a Brasserie Castelain fabrica, de acordo com técnicas artesanais, a CH'TI. A top de linha, CH'TI Sur Lit, forte e encorpada, repousa mais tempo que o normal sobre as leveduras. Ela atinge uma terceira fermentação e leva dois meses para ficar pronta. É preciso marcar hora para visitar a Brasserie Castelain.
Perto de Luxemburgo, a 60 km da fronteira com a Bélgica, e via Eurotúnel, vizinha da Inglaterra, ela atraiu muitos imigrantes. Também chegaram no passado muitos espanhóis. Agora é a vez dos russos e tchecos. Em Lens, fica o estádio Félix Bollaert, a 199 km de Paris. A população local é de 35 mil pessoas e o estádio tem 49.581 lugares.

Foto: Bris - Maison de la France

BORDEAUX

Quem curte carros antigos pode dar uma esticada de 72 km até La Réole (Rodovia A-62, saída 4) para visitar Le Musée Automobile, com mais de 100 exemplares raros. O lugar faz parte de um complexo, a Ancienne Manufacture des Tabacs (telefone 05.56.61.29.25), que tem ainda três outros museus: o militar, o ferroviário e o agrícola.
Você também pode conhecer a cidade a bordo de um ônibus estilo belle époque. É um city tour interessante. O ônibus é o único sobrevivente de uma série de 285, fabricado em 1935 e restaurado em 1962. Até parece novo! O passeio dura uma hora, custa 50 F e o embarque é em frente ao Office de Tourisme, de segunda a sábado, às 11 horas e às 15 horas. O Office de Tourisme fica no Cours du 30 Juillet, nº 12. Telefone 05.56.00.66.00.

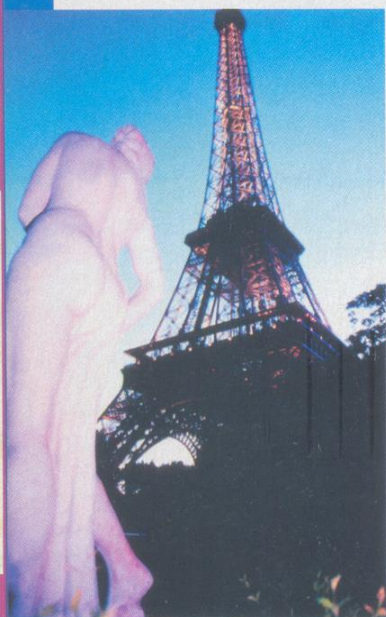
LYON

Lyon tem dois rios, o Saône e o Rhône, mas o primeiro é o mais charmoso e romântico. O barco Hermês faz um pequeno cruzeiro de 30 km pelo Saône, de Lyon a Trévoux, com almoço a bordo. Você pode desembarcar em Trévoux para conhecer os vinhedos de Beaujolais ou retornar a Lyon no barco, que na volta oferece música ao vivo para dançar. Um passeio e tanto!
A Église de La Notredame, a famosa mostarda e o telhado colorido do Hotel de Vogüé, uma elegante mansão do século 17: símbolos desta deliciosa cidade.
O estádio Gerland fica em Lyon, a 462 km de Paris. Tem capacidade para 44 mil lugares e a população da região é de 415 mil pessoas. Inaugurado em 1926, o Gerland é um estádio histórico. Fica perto do lugar em que os antigos romanos praticavam esportes. Durante a Copa, haverá esquema especial de transporte até o estádio, com ônibus partindo de estacionamentos ao longo das auto-estradas de acesso a Lyon. Ah! Também há uma promoção: quem comprar bilhete para os jogos em Saint-Etienne, terá direito a transporte gratuito de trem de ida e volta a partir de Lyon.

MARSELHA

O pequeno porto Vallon des Auffes era uma aldeia de pescadores e ponto de encontro de marinheiros. Hoje, mantém um pouco do clima do passado e é um ótimo lugar para um passeio ou uma cerveja. Quem passar por Marselha precisa experimentar a bouillabaisse. Porém, esteja atento às ofertas por menos de 170 F por pessoa. Em geral, podem decepcionar você. O prato autêntico não é barato, mas vale a pena. Segundo a tradição marselhesa, os peixes da bouillabaisse têm que ser desossados diante dos comensais. Durante esse processo é mesmo formidável sentir o delicioso aroma dos peixes.
Belas mulheres de topless nas praias também são encontradas no verão de Côte d'Azur. O terreno não é só dos aristocratas ou membros de famílias reais. Você pode curtir tudo isso sem estourar o cartão de crédito. A 168 km de Marselha, Saint-Tropez tem praias como a de Pampelonne, preferida pelas garotas para o bronzeado mais completo. Em Marselha, fica o Stade-Vélodrome, com capacidade para 46 mil pessoas, a 773 km de Paris e população local de 807 mil habitantes.

MONTPELLIER

No século 16 e início do 17, as guerras religiosas entre protestantes e católicos, com cada grupo destruindo casas e igrejas dos adversários, deixaram vários espaços vagos na cidade Montpellier. A consequência é que, depois da reconstrução, Montpellier ficou com pelo menos dez

Tolousse. Café Bibent Thierry Foto: Maison de la France

praças dentro do seu centro histórico. A principal é a Place de La Comédie, do século 19, que tem forma de ovo e, por isso, é chamada de "l'Oeuf". Rodeada de cafés ao ar livre, é dominada pela Ópera Comédie e imita o estilo arquitetônico parisiense. Afinal, quando foi construída, Paris era o centro do mundo. Uma prova gastronômica da forte influência mediterrânea: são as imensas busquetas italianas servidas em tábuas nos cafés da Place de La Comédie, ao preço médio de 35 F. O chope sai por 20F. O estádio em Montpellier chama-se La Mosson e fica a 760 km de Paris e tem uma população de 210 mil habitantes. Na cidade, durante a Copa do Mundo, haverá festivais de dança e Barbara Hendricks se apresentará com um coral de crianças na Place de La Comédie.

NANTES

Nantes tem dez parques fartamente arborizados. O maior deles é o Jardin des Plantes, em frente à estação de trem. Criado no século 17 por Luís XIV, o "jardim"de sete hectares foi o primeiro da França em que se plantaram camélias, cedros e pinheiros. A catedral guarda o estilo gótico das suas origens, no século 15, época em que as igrejas eram imensas, altas, para ressaltar o quanto o homem é pequeno diante de Deus. Nantes é a terra natal do escritor Júlio Verne (1828 - 1905), autor de 15 peças teatrais e 80 romances, entre os quais "A Volta ao Mundo em 80 Dias" e "Viagem ao Centro da Terra". O Museu Júlio Verne, com retratos, livros de época e objetos pessoais do escritor, fica na Rue de L'Hermitage, nº 3.
Cenários selvagens e uma amostra do savoir-vivre francês é o que você vai descobrir quando embarcar nessa pequena viagem pelo Rio Erdre. Na região ribeirinha, castelos imponentes em meio à vegetação nativa compõem uma paisagem de sonhos.

PARIS

Diz-se que os franceses amam mais seus cachorros que suas crianças. Você verá o quanto a bicharada aproveita disso. O beijo francês, o popular beijo de língua, foi inventado lá. Ao contrário dos americanos, os franceses são liberais no que diz respeito aos costumes.
Inaugurada em 1889 para comemorar o centenário da Revolução Francesa e como marco da Exposição Universal - um evento cultural equivalente ao que os Jogos Olímpicos representam hoje para o esporte -, a Torre Eiffel manteve-se como a edificação mais alta do mundo, com 320 metros, até 1930, quando foi superada pelo Crysler Building e depois pelo Empire State, de Nova York.
O palácio de Versalhes é o maior monumento à monarquia absolutista. Nele a corte se instalou por mais de 100 anos para fugir das tensões em Paris, até a Revolução acabar com a pouca vergonha. Atualmente, dá para se ter uma idéia da boa vida dos soberanos. O palácio abre de maio a setembro, das 10 às 17 horas e fecha às segundas. Telefone 05.30.84.74.00. O estádio em que acontecerá alguns jogos da Copa do Mundo é o Parc des Princes. Ele tem capacidade para 48.725 pessoas e a população local é de 2,2 milhões.

ST.-ÉTIENNE

O antigo Hotel dos Engenheiros das Minas tornou-se um prédio residencial. É uma das mais expressivas construções clássicas da Avenue de La Lebération. Na fachada, em alto relevo, a cena de trabalhadores pegando no pesado. Ou seja: tudo o que não faziam os hóspedes do requintado hotel.
Com apenas 11 anos de história, o Museu de Arte Moderna apresenta uma excelente retrospectiva da arte do século 20. O Pot-au-feu de canette (cozido de pata) é um dos pratos típicos regionais.
Os jogos em St. Etienne serão no Geoffroy-Guichard, que fica 520 km de Paris, tem capacidade para 42 mil lugares e população local de 200 mil pessoas.

Foto: Jacques Guillard - Lyon Quais de Saone Maison de la France

TOULOUSE

A Place Saint-Georges tem bares, bistrôs, uma padaria chique (no nº 6), uma brasserie e, ao lado da praça, um pequeno shopping, o Centre Comercial Saint-Georges. Exemplo da arquitetura urbana do século 18, o Capitole deve seu nome à assembléia dos "Capitouls", os deputados de Toulouse e é onde funciona a prefeitura. A parte central da fachada, com oito colunas de mármore rosa, culmina com símbolos de poder coroados com representações alegóricas da força e da Justiça.
A formidável abóbada em forma de palmeiras da Igreja Dominicana dos Jacobinos, cujas obras foram iniciadas em 1216 pelo próprio São Domingos. O Stadium Municipal fica a 698 km de Paris, tem capacidade para 35 mil lugares e população local de 365 mil habitantes.

As informações desta seção foram pesquisadas, principalmente, no Guia da França Copa 98, da Editora Azul, produzido por Kaíke Nanne. Nele, podem ser encontradas ainda mais curiosidades e detalhes. ■

Por Adriana Rodrigues

Quem disse que em time que
Actua Soccer 2, n

Mais Seleções

Agora são 64 seleções mundiais e você ainda pode editar diversos times, alterando livremente as características dos jogadores. Crie sua própria seleção!

Mais realismo

Partidas geradas a partir de movimentos reais. Estádios baseados em plantas oficiais. Condições climáticas adversas, como chuva, neve, vento etc.

Mais emoção

Além da Copa do Mundo e jogos de temporada, um exclusivo modo cenário irá desafiá-lo a virar uma partida aparentemente perdida.

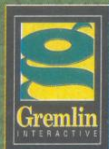
Mais dinâmico

Movimentação fluída, mesmo jogando em alta resolução. Actua Soccer 2 não é travado como outros jogos de futebol.

Mais câmeras

São 10 câmeras para captar com precisão os detalhes de cada lance.

Mais bola na rede

Até 8 jogadores podem participar de uma partida via rede.

Veja o que estão falando sobre o melhor jogo de futebol para PC

Saiba mais sobre a História das Copas

A história do futebol brasileiro é muito longa! Só para te deixar com vontade de quero mais, vamos contar um pouquinho das vitórias. A primeira foi na Suécia, em 1958, com uma seleção espetacular. A seleção goleou os suecos e conquistou a taça, na primeira Copa disputada sem seu idealizador, Jules Rimet, morto em 1956. Depois de um empate com a Inglaterra, o primeiro 0 a 0 da história das Copas, o Brasil deslanchou. A entrada de Pelé, Garrincha, Zito e Vavá, que não começaram a Copa como titulares, mudou o time. Nas quartas-de-final, o jogo contra País de Gales foi dramático: 1 a 0, gol de Pelé. A seguir, um passeio em cima da França, 5 a 2. Na outra semifinal, a Suécia venceu por 3 a 1 uma Alemanha Ocidental de veteranos. Na final contra os donos da casa, o Brasil fez sua melhor partida. Novo placar de 5 a 2, com o público sueco aplaudindo os brasileiros. Com 17 anos e seis gols marcados, Pelé chorou.

No Chile, em 1962, o Brasil dá um show e vence de novo. Com a mesma base dos jogadores campeões em 58, o Brasil chegaria ao bi. Das 56 seleções nas eliminatórias, algumas de tradição não se classificaram, como a França e a Suécia, vice de 58. O Brasil teve seu único tropeço na segunda rodada, 0 a 0 contra os tchecos, quando perdeu Pelé para o resto do Mundial. Nas quartas-de-final o Brasil passou pelos ingleses, no último jogo com apoio dos chilenos. Na semifinal, o Brasil enfrentaria justamente os donos da casa. Os chilenos não aceitaram bem a vitória brasileira por 4 a 2. Na final contra os tchecos, o público ficou dividido em Santiago. Os aplausos para o Brasil, vitorioso por 3 a 1, soaram burocráticos. Garrincha comandou o time e Amarildo compensou com garra o talento ausente de Pelé.

Em 1970, no México, o Brasil conquista o Tri e fica com a Jules Rimet. Dos 4 títulos mundiais obtidos pelo nosso país, este foi o mais fácil, com 6 vitórias em 6 jogos. Dessa seleção, em relação às de 58 e 62, só restou Pelé, mas em compensação, surgiu outra grande safra de craques, composta por Gérson, Tostão, Rivelino, Carlos Alberto Torres e Jairzinho.

A seleção brasileira seguiu desacreditada para o México, em função de seu fracasso em 1966, na Inglaterra, onde foi eliminada logo na primeira fase. Mas quando nem todos esperavam, os brasileiros deram um verdadeiro show de bola e conquistaram o tricampeonato mundial com grande facilidade. Disputaram os 5 primeiros jogos em Guadalajara e a grande final na Cidade do México. A grande final foi contra a Itália, no Estádio **Azteca** e a seleção brasileira deu um grande show, na goleada de 4 a 1. Com isso, conquistaram o tricampeonato mundial e ficaram de posse definitiva da Taça Jules Rimet. Os autores dos gols foram Pelé, Gérson, Jairzinho e Carlos Alberto.

O Tetra veio em 1994,. nos EUA, depois de 24 longos anos e com cinco tentativas frustradas em 74, na Alemanha; 78, na Argentina; 82, na Espanha; 86, no México e 90, na Itália. A conquista foi numa final dramática com a Itália, no Estádio Rose Bowl. O treinador Carlos Aberto Parreira foi duramente criticado, por insistir em colocar dois cabeças-de-área (Mauro Silva e Dunga) e dois atacantes (Bebeto e Romário). Mas Parreira não se preocupou com o futebol-arte e fez com que sua equipe jogasse realmente em ritmo de Copa do Mundo, aliando a técnica a uma grande garra.

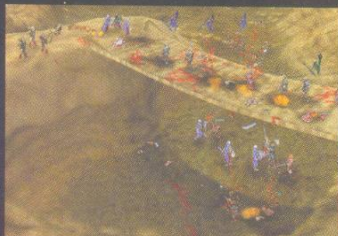
Na decisão com os italianos, no Estádio Rose Bowl, os brasileiros conquistaram o tetracampeonato mundial. Houve empate em 0 a 0 no tempo normal e na prorrogação e o título teve de ser decidido na cobrança de pênaltis. A seleção brasileira venceu por 3 a 2, com Romário, Branco e Dunga convertendo as cobranças. Márcio Santos perdeu uma cobrança, que foi defendida por Pagliuca.Converteram para a Itália, Albertini e Evani, enquanto Massaro cobrou para Tafarel defender e Baresi e Roberto Baggio chutaram por cima do travessão.

INFORMAÇÕES GERAIS COPA 58:

Foto: Folha Imagem

Na foto, os jogadores Hideraldo Luis Belini, Lindholm e Svenson, o árbitro francês Maurice Guigue e dois bandeirinhas, ouvem a execução dos hinos de Brasil e Suécia.

MYTH THE FALLEN LORDS™

Terrenos 3D de tirar o fôlego!

Batalhe pelas paisagens tridimensionais de Myth com visibilidade ilimitada, montanhas e vales realistas, passagens por montanhas cheias de neve, rios, além de detalhadas vilas, ruínas e muito mais.

Carnificina em tempo-real!

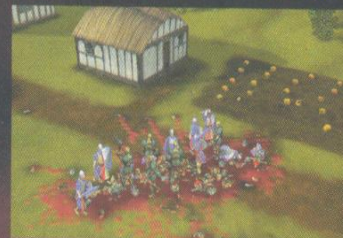
Mergulhe direto na batalha sem precisar adquirir recursos. Manobras militares e reflexos rápidos são a chave. Você é um guerreiro ... ou um fazendeiro?

...E uma história épica!

Animações e narrativa com qualidade de cinema contam a história da campanha contra os poderosos Fallen Lords e seus brutais servos.

EXCLUSIVIDADE

BUNGIE

Realismo impressionante!

Realismo impressionante! Cabeças rolam morro abaixo! As flechas voam graciosamente, enquanto membros voam pelo ar espalhando uma trilha de sangue. Explosões sacodem o chão. Chuva, neve e neblina têm efeitos reais na estratégia.

Galeria de jogos em rede!

Jogos grátis pela internet, via rede ou modem. Jogos específicos para rede como Capture a Bandeira, Rei do Pedaço, Territórios e Rally de Bandeiras. Jogue sozinho ou em equipe.

ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR (011) 6942 2288

PRODUTO DISPONÍVEL NO CARREFOUR, KALUNGA, SHOPPING ÁTICA E NAS SEGUINTES REVENDAS:

SÃO PAULO - Genian - Ribeirão Pires (011) 742 7268_Compugem Trainner - Itapetininga (015) 272 4687_Marvey - Campinas (019) 231 0205_S&S System - Santos (013) 284 4250_BB Comp - Monte Mor (019) 879 2732_A.R.G. - Araraquara (016) 239 6475_ABC World - Santo André (011) 4979 5290_Compumart - Limeira (019) 442 1516_C.L. Silveira & Cia - Bebedouro - (017) 342 5908_Raí Promoções - Ribeirão Preto (016) 623 3994_Softway - Itapeva (015) 522 4251_Lion - Jacareí (012) 352 6777_W.W.W. Informática - Campinas (019) 251 2277_Service - Amparo (019) 870 3267 SP-CAPITAL/GRANDE SP - AST Informática - Moema (011) 536 0746 - Itaim Bibi (011) 866 7710 - Higienópolis (011) 255 3562 - Tatuapé (011) 6192 9737_Vtap - Tatuapé (011) 6193 8111_Arcanus - Santo André (011) 7610 2762_Micromania - Guarulhos (011) 208 7685_Overtop - Guarulhos (011) 603 1655_Micro Lion - Cidade Ademar (011) 5564 5674_MC Grow - Tatuapé (011) 218 4443_Papelaria Blits - Diadema (011) 749 1026_Kool Tecnology - Tatuapé (011) 296 1905_Projeto Info - V. Mariana (011) 575 1440_Computer Place - Itaim Bibi (011) 820 2851_W.W.W. Informática - Água Branca (011) 3871 3994 - V. Andrada (011) 3741 0126_Plug Use - Raposo Tavares (011) 865 2030_Tomorrow - Itaim Bibi (011) 852 4408_Data Port - Ipiranga (011) 274 6933_Multsoft - Morumbi (011) 5182 8936_Cybermania - Moema (011) 532 0116_Classic Soft - São Paulo (011) 876 6418_Meet Point - Santana (011) 267 9537_Number One - Perdizes (011) 3872 0525_Computer Dreams - Jd. Paulistano (011) 815 4902_CD Teen - São Caetano do Sul (011) 743 4257 MINAS GERAIS - Tapijara - Lambari (035) 271 1848_R2V2 - Nova Lima (031) 286 1166_CenterSoft - Juiz de Fora (032) 216 4080_Mini Shopping da Informática - São Lourenço (035) 332 6466_For Teens - Baependi (035) 343 1257_Livraria Leitura - Belo Horizonte (031) 226 4991 SUL E CENTRO OESTE - Protondata - Porto Alegre (051) 211 6444_Super Micro - Rio Grande (053) 931 4831_Informat Computadores - Cachoeiras do Sul (051) 722 1002_Bio Micro - Campo Grande (067) 721 0424_LD Informática - Rondonópolis (065) 423 3333_Club CD - Três Lagoas (067) 521 7976_B&M - Brasília (061) 226 3334 NORTE E NORDESTE - Y Yamada - Belém (091) 241 8844_Convert Computadores - Belém (091) 250 5560_Nossa Livraria Belém (091) 223 1709_Multimicro - Aracaju (079) 211 9390_Forte Informática - Fortaleza (085) 244 3000_Computer One - Recife (081) 428 6544_Ponto e Vírgula - Belém (091) 241 7913_Informarques - Maceió (082) 338 3232_Supritudo Informática - Maceió (082) 325 3344_Millenium Informática - Feira de Santana (075) 623 4507_Infoporto - Salvador (071) 358 8631_Compuword - Belém (091) 241 4070_Visão - Belém (091) 250 5050_Livraria Modelo - Recife (081) 471 3344_Moura Informática - Recife (081) 445 2444_Compute 1 - Recife (081) 428 6544_Net Way - Recife (081) 465 2323_Infobox - Recife (081) 445 2042_GD Computadores - Feira de Santana (075) 623 4145_Inforshopping - Salvador (071) 331 4647_Show Tech - Fortaleza (085) 264 9222_Equipe - João Pessoa (083) 244 3219_Tudo Azul Informática - Macapá (096) 223 8667_A. Informática - João Pessoa (083) 241 5367_Miranda - Natal (084) 231 2711_Logos Móveis e Equipamentos - Mossoró (084) 317 3200.

CLASSIFICAÇÃO

1º Brasil - 2º Suécia - 3º França

FICHA TÉCNICA

Técnico: Vicente Feola.
Goleiros: Gilmar(Corinthians) e Castilho(Fluminense).
Zagueiros: Djalma Santos (Palmeiras), Bellini e Orlando (Vasco), De Sordi e Mauro (São Paulo), Nilton Santos (Botafogo), Zózimo (Bangú) e Oreco (Corinthians).
Médios: Zito (Santos), Didi (Botafogo), Dino Sani (São Paulo) e Moacir (Flamengo).
Atacantes: Garrincha (Botafogo), Vavá (Vasco), Pelé e Pepe (Santos), Zagalo, Joel e Dida (Flamengo) e Mazola (Palmeiras).

A CAMPANHA

Grupo 4
Áustria - Brasil - Inglaterra - União Soviética
Oitavas de Final
Brasil 3X0 Áustria
Local: Estádio Rimervallen - Udevalla - **Data:** 08/06/58
Árbitro: Maurice Frederic Guigue (França).
Brasil: Gilmar, De Sordi, Bellini, Nilton Santos, Dino e Orlando; Joel, Didi, Altafini, Dida e Zagalo.
Áustria: Szanwald, Halla e Koller, Hanappi (capitão), Swoboda e Happel, Horak, Senekowistsh, Busek, Koerner e Schleger.
Gols: *Brasil:* Mazola (38' e 44'), Nilton Santos(6').
Público: 21.000

Brasil 0X0 Inglaterra
Local: Estádio Nya Ullevi - Gottemburgo - **Data:** 11/06/58
Árbitro: Albert Dusch (Alemanha Ocidental).
Brasil: Gilmar, De Sordi, Bellini, Nilton Santos, Dino, Orlando, Joel, Didi, Mazola, Vavá e Zagalo.
Inglaterra: Macdonald, Howe, Banks, Clamp, Billy Wright, Slater, Douglas, Robson, Kevan, Haynes e Acourt.
Gols: 0
Público: 40.895

Brasil 2X0 União Soviética
Local: Estádio Nya Ullevi - Gottemburgo - **Data:** 15/06/58
Árbitro: Maurice Frederic Guigue (França).
Brasil: Gilmar, De Sordi, Bellini, Nilton Santos, Orlando, Zito, Garrincha, Didi, Vavá, Pelé e Zagalo.
União Soviética: Yashin, Kessarev, Krijevski, Kuznetsov, Voinov, Tsarev, A. Ivanov, V. Ivanov, Simonian, Igor Netto e Ilyin.
Gols: *Brasil:* Vavá (2' e 31').
Público: 50.928 (recorde)

Quartas de Final
Brasil 1X0 País de Gales
Local: Estádio Nya Ullevi - Gotemburgo - **Data:** 19/06/58
Árbitro: Hriedrich Speilt (Áustria).
Brasil: Gilmar, De Sordi, Bellini, Nilton Santos, Orlando, Zito, Garrincha, Didi, Altafini, Pelé e Zagalo.
País de Gales: Kelsey, Williams, M. Charles, Hopkins, Sullivan, Bowen, Medwin, Hewit, Vernon, Ivor Allchurch, Cliff Jones.
Gol: *Brasil:* Pelé (26').

Semi - Final
Brasil 5X2 França
Local: Estádio Solna - Estocolmo - **Data:** 24/06/58
Árbitro: B. Mervyn Griffthis (País de Gales).
Brasil: Gilmar, De Sordi, Bellini, Nilton Santos, Orlando, Zito, Garrincha, Didi, Vavá, Pelé e Zagalo.
França: Abbes, Kaelbel, Jonquet, Lerond, Penverne, Marcel, Wisniski, Fontaine, Kopa, Piantoni e Vincent.
Gols: *Brasil:* Vavá (1'), Didi (39') e Pelé (8', 19', 31') - *França:* Fontaine (8') e Piantoni (40').
Público: 27.100

Final
Brasil 5X2 Suécia
Local: Estádio Solna - Estocolmo - **Data:** 29/06/58
Árbitro: Maurice Frederic Guigue (França).
Brasil: Gilmar, Djalma Santos, Bellini, Nilton Santos, Orlando, Zito, Garrincha, Didi, Vavá, Pelé e Zagalo.
Suécia: Svensson, Bergmark, Axbom,Borjesson, Gustavsson, Parling, Hamrin, Gumar Gren, Simonsson, Liedholm e Skoglund.
Gols: *Brasil:* Vavá (8' e 32'), Zagalo (23'), Pelé (11', 44', 50') - *Suécia:* Liedholm (4') e Simonsson (35').
Público: 49.737

INFORMAÇÕES GERAIS COPA 62:

Foto: Folha Imagem

No foto, jogo entre Brasil e Tchecoslováquia no Copa do mundo de 1962, no Chile.

CLASSIFICAÇÃO

1º Brasil - 2º Tchecoslováquia - 3º Chile

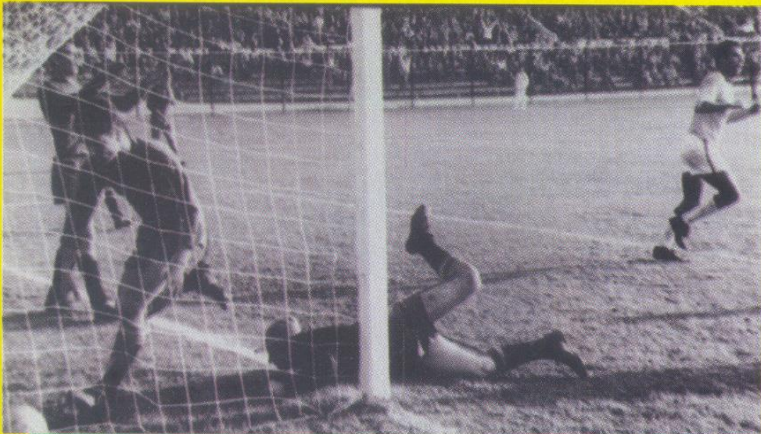
Ficha técnica
Técnico: Aimoré Moreira.
Goleiros: Gilmar (Corinthians), e Castilho (Fluminense).
Zagueiros: Djalma Santos (Palmeiras), Mauro (Santos), Zózimo (Bangú), Nilton Santos (Botafogo),

Na foto, jogo entre Brasil e Espanha

Foto: Folha Imagem

Bellini e Jurandir (São Paulo), Jair Marinho e Altair(Fluminense).
Médios: Zito e Mengálvio (Santos), Didi (Botafogo) e Zequinha (Palmeiras).
Atacantes: Garrincha, Zagalo e Amarildo (Botafogo), Vavá (Palmeiras), Pelé, Coutinho e Pepe (Santos), Jair da Costa (Portuguesa de Desportos).

A campanha
Grupo 3
Brasil - Espanha - México - Tchecoslováquia

Na foto, jogo entre Brasil e Chile.

Foto: Folha Imagem

Oitavas-de-Final
Brasil 2X0 México
Local: Estádio Sausalito - Viña del Mar - **Data:** 30/05/62
Árbitro: Gottfried Dienst (Suíça).
Brasil: Gilmar, Djalma Santos, Mauro, Nilton Santos, Zito, Zózimo, Garrincha, Didi, Vavá, Pelé e Zagalo.
México: Carbajal, Del Muro, Cardenas, Sepúlveda, Villegas, Reyes, Najera, Del Agilla, Hernandez, Jasso e Diaz.
Gols: *Brasil:* Zagalo(11'), e Pelé(27').
Público: 11.000

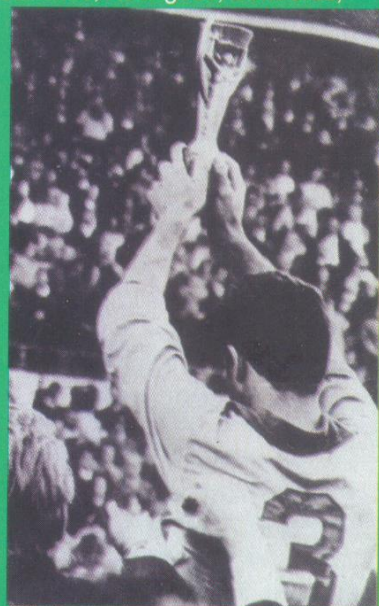
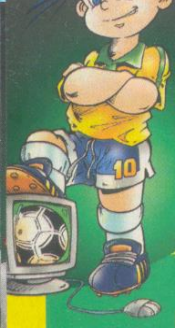
Brasil 0X0 Tchecoslováquia
Local: Estádio Sausalito - Viña del Mar - **Data:** 02/06/62
Árbitro: Pierre schwinte (França).
Brasil: Gilmar, Djalma Santos, Mauro, Nilton Santos, Zito, Zózimo, Garrincha, Didi, Vavá, Pelé e Zagalo.
Tchecoslováquia: Schoif, Lola, Popluhar, Novak, Pluskal, Masopust, Stibranyl, Scherer, Kvansnak, Adamec e Jelinec.
Gols: 0
Público: 15.000

Brasil 2X1 Espanha
Local: Estádio Sausalito - Viña del Mar - **Data:** 06/06/62
Árbitro: Sérgio Bustamante (Chile)
Brasil:Gilmar, Djalma Santos, Mauro, Nilton Santos, Zito, Zózimo, Garrincha, Didi, Vavá, Amarildo e Zagalo.
Espanha: Araquiastain, Rodrigues, Echevarria, Gracia, Verges, Pachin, Colar, Adelardo, Puskas, Peiró e Gento.
Gols: Brasil: Amarildo(27', 40') -
Espanha: Adelardo(35').
Público: 19.000
Quartas-de-Final
Brasil 3X1 Inglaterra

Local: Estádio Sausalito - Viña del Mar - **Data:** 10/06/62
Árbitro: Pierre Schwinte (França)Brasil:Gilmar, Djalma Santos, Mauro, Nilton Santos, Zito, Zózimo, Garrincha, Didi, Vavá, Amarildo e Zagalo.
Inglaterra: Spinget, Armfield, Moore, Wilson, Greaves, Norman, Flowers, Hitchens, Douglas, J. Haynes e B. Charlton.
Gols: *Brasil:* Garrincha(32', 14') e Vavá(8') - *Inglaterra:* Hitchens(39') .
Público: 18.000

Semi-Final
Brasil 4X2 Chile
Local: Estádio Nacional - Santiago do Chile - **Data:** 13/06/62
Árbitro: Arturo Yamasaki (Peru).
Brasil: Gilmar, Djalma Santos, Mauro, Nilton Santos, Zito, Zózimo, Garrincha, Didi, Vavá, Amarildo e Zagalo.
Chile: Escuti, Eyzaguirre, Raul Sanches, Rodrigues, Contreras, Rojas, Ramires, Toro, Landa, Tobar e Leonel Sanches.
Gols: *Brasil:* Garrincha(9', 31') e Vavá(3', 32') - *Chile:* Toro(42') e Leonel Sanches(16').
Público: 77.000

Final
Brasil 3X1 Tchecoslováquia
Local: Estádio Nacional Santiago do Chile
Data: 17/06/62
Arbitro: Nicolai Latychev (URSS).
Brasil: Gilmar, Djalma Santos, Mauro, Nilton Santos, Zito, Zózimo, Garrincha, Didi, Vavá, Amarildo e Zagalo.

Foto: Folha Imagem

Na foto, o jogador Mauro levanta a taça Jules Rimet.

Tchecoslováquia: Schroif, Tichy, Popluhar, Novak, Pluskal, Masopust, Pospichal, Scherer, Kadabra, Kavasnak e Jelinek.
Gols: *Brasil:* Amarildo(16'), Zito(25') e Vavá(34') - *Tchecoslováquia:* Masopust (14').

INFORMAÇÕES GERAIS COPA 70:

Na foto, seleção brasileira da Copa de 1970

Foto: Folha Imagem

CLASSIFICAÇÃO

1º Brasil - 2º Itália - 3º Alemanha

Ficha técnica
Técnico: Mario Jorge Lobo Zagalo
Goleiros: Félix (Fluminense), Ado (Corinthians) e Leão (Palmeiras).
Zagueiros: Carlos Alberto Torres e Joel Camargo (Santos), Brito (Flamengo), Piazza e Fontana (Cruzeiro), Everaldo (Grêmio), Zé Maria (Portuguesa de Desportos), Baldocchi (Palmeiras) e Marco Antonio (Fluminense).
Apoiadores: Clodoaldo (Santos), Gérson (São Paulo), Paulo César (Botafogo) e Rivelino (Corinthians).
Atacantes: Jairzinho e Roberto Miranda (Botafogo), Tostão (Cruzeiro), Pelé e Edu (Santos) e Dario (Atlético Mineiro).

A campanha
Grupo 3
Brasil - Inglaterra - Romênia - Tchecoslováquia

Oitavas de Final
Brasil 4X1 Tchecoslováquia
Local: Guadalajara - **Data:** 03/03/70
Árbitro: Ramon Barreto (Uruguai)
Brasil: Félix, Carlos Alberto, Brito, Piazza, Everaldo, Clodoaldo, Gérson(Paulo César), Jairzinho, Tostão, Pelé e Rivelino.
Tchecoslováquia: Viktor, Doblas, Horvath, Migas, Hagara, Kuna, Hrdllka(Kvasnak), Frantisek Vesely(Bohumil Vesely), Petras, Adamek, Joki.
Gols: *Brasil:* Rivelino, Pelé e Jairzinho(2) - *Tchecoslováquia:* Petras.
Público: 52.000

Brasil 1X0 Inglaterra
Local: Guadalajara - **Data:** 07/06/70
Arbitro: Abraham Klein (Israel)
Brasil: Félix, Carlos Alberto, Brito, Piazza, Everaldo, Clodoaldo, Jairzinho, Paulo César Lima, Tostão (Roberto), Pelé e Rivelino.
Inglaterra: Banks, Wrigth, Moore, Labone, Cooper, Mullery, Bobby Charlton (Astle), Alan Ball, Peters, Hust e Lee (Bell).
Gol: *Brasil:* Jairzinho.
Público: 66.000

Brasil 3X2 Romênia
Local: Guadalajara - **Data:** 10/06/70
Arbitro: Marshall (Áustria)
Brasil: Félix, Carlos Alberto, Brito, Fontana, Everaldo(Marco Antonio), Piazza, Clodoaldo(Edu), Jairzinho, Tostão, Pelé e Paulo César Lima.
Romênia: Adamache,(Raducano), Satmareanu, Lupescu, Mocanu, Dinu, Dembrowski, Dumitrache(Tataru), Nuweller, Neagu, Dumitru e Lucescu.
Gols: *Brasil:* Pelé(2) e Jairzinho - *Romênia:* Dumitrache e Dembrowski.
Público: 50.000

Quartas-de-Final
Brasil 4X2 Peru
Local: Guadalajara - **Data:** 14/06/70
Arbitro: Louraux (França).
Brasil: Félix, Carlos Alberto, Brito, Piazza, Marco Antonio, Clodoaldo, Gérson(Paulo César), Jairzinho(Roberto), Tostão, Pelé e Rivelino.
Peru: Rubiñas, Campos, Chumpitaz, Fuentes, Ramon Mifflin, Challe, Baylon(Sotil), Perico Leon, Cubillas, Fernandez e Gallardo.
Gols: *Brasil:* Rivelino, Tostão(2) e Jairzinho - *Peru:* Gallardo e Cubillas.
Público: 54.000

Foto: Folha Imagem

Foto: Folha Imagem

Semi-Final
Brasil 3X1 Uruguai
Local: Guadalajara - **Data:** 17/06/70
Ortiz de Mendibil (Espanha)
Brasil: Félix, Carlos Alberto, Brito, Piazza, Everaldo, Clodoaldo, Gérson, Jairzinho, Tostão, Pelé e Rivelino.
Uruguai: Mazurkiewicz, Ubiñas, Ancheta, Matosas, Mujica (Esparrago), Fontes e Moralez.
Gols: *Brasil*: Clodoaldo, Jairzinho e Rivelino - *Uruguai:* Cubilla
Público: 51.000

Final
Brasil 4X1 Itália
Data: 21/06/70
Arbitro: Rudy Glockner (Alemanha Oriental).
Brasil: Félix, Carlos Alberto, Brito, Piazza, Everaldo, Clodoaldo, Gérson, Jairzinho, Tostão, Pelé e Rivelino.
Itália: Albertoso, Burnigh, Cera, Rosato, Fachetti, Bertini (Juliano), Mazola(Rivera), De Sisti, Domenghini, Bonisegna e Gigi Riva.
Gols: *Brasil:* Pelé, Gérson, Jairzinho e Carlos Alberto - *Itália:* Bonisegna.
Público: 107.000

INFORMAÇÕES GERAIS COPA 94

CLASSIFICAÇÃO

1º Brasil - 2º Itália - 3º Suécia

Ficha técnica
Técnico: Carlos Alberto Parreira.
Goleiros: Taffarel (Reggiana), Zetti (São Paulo) e Gilmar (Flamengo).
Laterais: Jorginho (Bayern), Branco (Fluminense), Leonardo (Kashima) e Cafu (São Paulo).
Apoiadores: Mauro Silva (La Coruña), Dunga (Stuttgart), Mazinho (Palmeiras), Raí (Paris Saint Germain), Paulo Ségio (Bayer) e Zinho (Palmeiras).
Zagueiros: Ricardo Rocha (Vasco), Márcio Santos (Bordeaux), Aldair (Roma) e Ronaldão (Shimisu Spurs).
Atacantes: Bebeto (La Coruña), Romário (Barcelona), Müller (São Paulo), Ronaldinho (Cruzeiro) e Viola (Corinthians).

A campanha
Grupo 3
Brasil - Camarões - Rússia - Suécia

1º Fase
Brasil 2X0 Rússia
Local: Palo Alto - **Data:** 20/06/94
Arbitro: Anyan Limkee (Ilhas Maurício).
Brasil: Taffarel, Jorginho, Ricardo Rocha(Aldair), Márcio Santos, Leonardo, Mauro Silva, Dunga, Mazinho, Raí, Zinho, Bebeto e Romário.
Rússia: Kharin, Nikifirov, Gorlucovich, Khlestov, Kusnetsov, Pyatnitski, Karpin, Tsymbalar, Ternavsky, Yuran (Salenko) e Radchenko (Borodiuk).
Gols: *Brasil:* Romário(26') e Raí (7').
Público: 81.061

Brasil 3X0 Camarões
Local: Palo Alto - **Data:** 24/06/94
Arbitro: Arturo Brizio (Itália).
Brasil: Taffarel, Jorginho, Aldair, Márcio Santos, Leonardo, Mauro Silva, Dunga, Raí (Müller), Zinho, Bebeto e Romário.
Camarões: Bell, Tataw, Song, Kalla, Agbo, Libih, M'Bouh, Foe, Mfede (Maboang), Oman-Biyik e Embe (Milla).
Gols: *Brasil:* Romário (39'), Márcio Santos(20') e Bebeto(27').

Foto: Ormuzd Alves - Folha Imagem

Foto: Pisco del Gaiso - Folha Imagem

Público: 83.401

Brasil 1X1 Suécia
Local: Detroit - **Data:** 28/06/94
Arbitro: Sandor Puhl (Hungria).
Brasil: Taffarel, Jorginho, Aldair, Márcio Santos, Leonardo, Mauro Silva (Mazinho), Dunga, Raí (Paulo Sérgio), Zinho, Bebeto e Romário.
Suécia: Ravelli, Nilsson, Kamark, Schwarz(Mild), P. Andersson, Ljung, Ingesson, Thern, Larson(Blomquist), Brolin e Kennet Anderson.
Gols: *Brasil:* Romário (1') - *Suécia:* Kennet Anderson(23').
Público: 70.000

Oitavas-de-Final
Brasil 1X0 EUA
Local: Palo Alto - **Data:** 04/07/94
Arbitro: Joel Quiniou (França).
Brasil: Taffarel, Jorginho, Aldair, Márcio Santos, Leonardo, Mauro Silva, Dunga, Mazinho (Raí), Zinho (Cafu), Bebeto e Romário.
EUA: Meola, Clavijo, Balboa, Lalas, Caligiuri, Sorber, Jones, Dooley, Tab Ramos (Wynalda), Stewart e Perez (Welwerge).
Gol: *Brasil:* Bebeto(27').
Público: 95.640

Quartas-de-Final
Brasil 3X2 Holanda
Local: Dallas - **Data:** 09/07/94
Arbitro: Bandilla Segueira (Costa Rica).
Brasil: Taffarel, Jorginho, Aldair, Márcio Santos, Branco (Cafu), Mauro Silva, Dunga, Mazinho (Raí), Zinho, Bebeto e Romário
Holanda: De Goif, Winter, Koeman, Valckx, Witschge, Rijkaard (Ronald de Boer), Jonk, Wouters, Bergkamp, Overmars e Van Vassen (Roy).
Gols: *Brasil*: Romário(7'), Bebeto(17') e Branco(26') - *Holanda*: Bergkamp(19') e Winter(31').
Público: 72.000

Semi-Final
Brasil 1X0 Suécia
Local: Los Angeles - **Data:** 13/07/94
Arbitro: José Luiz Torres Cadena (Colombia).
Brasil: Taffarel, Jorginho, Aldair, Márcio Santos, Branco, Mauro Silva, Dunga, Mazinho (Raí), Zinho, Bebeto e Romário.
Suécia: Raveli, R. Nilsson, Patrick Andersson, Björklund, Ljung, Mild, Ingesson, Thern, Brolin, Kennet Andersson e Dahlin (Rehn).
Gol: *Brasil:* Romário(35').
Público: 102.000

Final
Brasil 0(3)X0(2) Itália
Local: Los Angeles
Data: 17/07/94
Arbitro: Sandor Puhl (Hungria)
Brasil: Taffarel, Jorginho (Cafu), Aldair, Márcio Santos, Branco, Mauro Silva, Dunga, Mazinho, Zinho, Bebeto e Romário.
Itália: Pagliuca, Mussi(Apoloni), Baresi, Maldini, Benarrivo, Albertini, Donadoni, Berti, Dino Baggio(Evani), Massaro e Roberto Baggio.
Gols (Pênaltis): *Brasil:* Romário, Branco e Dunga - *Itália:* Albertini e Evani.
Público: 94.194

Foto: Antonio Gaudério - Folha Imagem

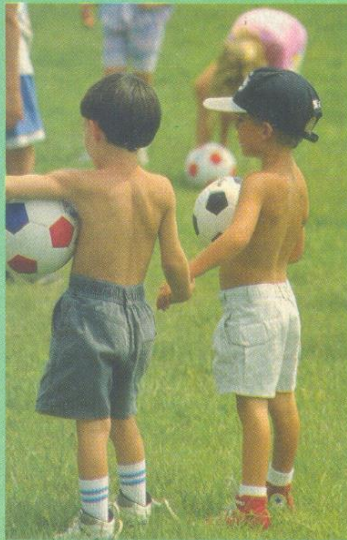
Ser craque de futebol
É um sonho Possível

Se você tem o sonho de jogar futebol, ser uma espécie de Ronaldinho da sua geração, o Brasil está repleto de escolinhas dos mais variados tipos, você só precisa escolher a sua e começar a treinar. Deixamos duas opções, uma que envolve natureza e a outra que tem comprometimento social. Além dessas, você pode encontrar outras em sua cidade. Corra, antes que seja tarde! Para quem gosta de passear, a Escolinha Atibaia Camping é uma boa escolha. Ela foi inaugurada no dia 1º de novembro de 1997 com a coordenação de Luiz Fernando Silveira (ex-jogador do São Paulo Futebol Clube), Vasquinho (treinador e técnico profissional) e Fernando Emanuel Mamede, filho de Renato Mamede, que por 8 anos foi diretor de esportes do Banespa e vice-presidente da Federação Paulista de Futebol de Salão. Além de formar bons profissionais, a intenção da escolinha é de promover e fundir os conceitos de equipe e de contato com a natureza. Ela fica em uma área verde de 144 mil metros quadrados, com duas piscinas, sauna seca/vapor, dois lagos para pesca, ilha, quadra poliesportiva, quadra de tênis, campo de futebol, salão de jogos, sala de TV e de ginástica, bocha, cantina e restaurante com especialidade em comida caseira. As crianças recebem acompanhamento teórico, realizado com material especializado e recursos que prendem a atenção como: vídeo, slides e brincadeiras didáticas. Os alunos que se destacam, tanto nas aulas teóricas quanto nas práticas são enviados para clubes profissionais da capital e do interior.

O diferencial da escolinha Atibaia Camping é justamente o espaço livre dado para a criança. "Eu deixo meu filho aqui e fico sossegado porque sei que ele estará seguro até eu vir buscá-lo", diz Antonio Augusto, pai de João Marcos, de 7 anos, que está na escolinha desde sua inauguração.

Os pais têm papel fundamental no acompanhamento do filho neste tipo de esporte, "O incentivo e o apoio dos pais é realmente muito importante, mostrando a cada dia que os alunos incentivados se destacam com mais facilidade do que aqueles que os pais não apoiam", diz Luiz Fernando Silveira.

A escolinha já possui 60 alunos numa faixa etária variável de 4 a 16 anos. O telefone para informações é (011) 484-2022. O endereço da escola é Estrada dos Pires, 500, Caetetuba, Atibaia, São Paulo, SP.

Para aqueles que não têm condições de pagar uma escolinha, a oportunidade pode estar no Projeto Esporte Talento, desenvolvido no Centro de Práticas Esportivas da USP (Universidade do Estado de São Paulo) desde 1995. Este projeto é uma parceria entre a USP e o Instituto Ayrton Senna. Segundo Antonio Feliciano, 35 anos, um dos integrantes do projeto, tudo começou pelo próprio desejo do piloto Ayrton Senna de fazer esse trabalho. Com o acidente e a morte do piloto, um diretor do Centro de Treinamento da USP procurou a família de Senna e conseguiu o apoio para dar continuidade aos planos. O projeto atende crianças carentes da região, na faixa de 12 a 16 anos. As atividades do projeto, além do futebol masculino e feminino, são: basquete feminino, canoagem masculino e feminino e handball masculino e feminino. O projeto atende 500 crianças (em média) e as atividades acontecem de segunda a sexta, das 8 às 11 horas e das 14 às 17 horas.

Segundo Feliciano, a procura é muito grande, mas o projeto procura dar oportunidade para as crianças carentes que têm potencial. "Ao invés de estar na rua, essa criança estará no treino", diz. Alguns atletas do projeto até já foram encaminhados para equipes como São Paulo Futebol Clube, BCN e Metodista. Na canoagem a equipe já ganhou troféus.

O grupo tem acompanhamento psicológico e médico. Por estar dentro de uma universidade, recebe muita ajuda, como da Escola de Educação Física. Segundo Feliciano, o custo do projeto é muito alto, mas as outras unidades da USP ajudam muito e a infra-estrutura se torna grande. "A intenção é dar para essas crianças a oportunidade de cidadania", explica.

Para quem se interessar: as fichas são distribuídas no CT da USP, Praça 2, Professor Rubião Meira, 61 - Cidade Universitária, Butantã, São Paulo, SP. A ficha é de avaliação sócio-econômica. Além disso, precisa dos dados da criança e da escola em que estuda e da assinatura do responsável. Com base em tudo isso, é feita uma triagem, um teste seletivo e dependendo do número de vagas, a criança é chamada.

Segundo o coordenador geral do Projeto, Edson Baccani, 47 anos, além das duas empresas que apóiam (Nestlé, que doa o lanche e Topper, que dá o material esportivo), eles precisam de apoio para as competições. "Falta recursos para competir, por isso estamos tentando uma parceria", conta. O telefone para quem quiser ajudar é (011) 818-3555.

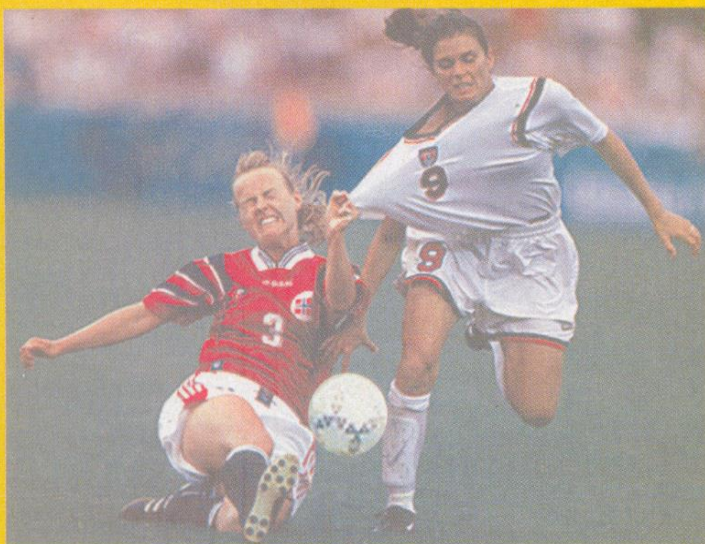
Por: Cíntia Cardoso Robert

Revista CD EXPERT: Mais diferenciada impossível.

Se você gosta de Ação, tem! Se você gosta de Estratégia, tem!
Se o seu negócio é Cliparts, relaxa, tem também. Simuladores de Vôo, Guerra, Esportes, Horror... uma variedade enorme de temas e gêneros fazem da Revista CD EXPERT a mais completa e atual das bancas. A cada mês um tema diferente com os melhores e mais representativos demos de cada categoria. Todos acompanhados de "dicas expertíssimas" e muita informação. Matérias e seções especiais tornam a revista indispensável para qualquer gamemaníaco do planeta. Mas o que está provocando o delírio da galera é a qualidade indiscutível de nossos "Jogos Completos". Só games de primeira. Completinhos, com dicas e manual em português.
O jogador curte cada segundo de emoção. Não perca mais tempo, corra para a banca e colecione as Revistas da CD EXPERT.
Você nunca mais terá momentos de tédio com seu micro.

A cada edição uma emoção

Qualidade do Futebol Feminino

Foto: Internet - http://www.angelfire.com/al/allo/index.htm

Elas estavam cansadas de ficar fora dos campos de futebol e correram literalmente atrás da bola. Hoje, as equipes de futebol feminino têm talentos que deixam qualquer torcida de queixo caído. Quem pensa que foi fácil não sabe, que só depois de um século de machismo, as mulheres tiveram a chance de mostrar que também sabiam tocar a bola, driblar e marcar gols. O Brasil foi o retardatário em equipes femininas de futebol e corre atrás do prejuízo. Enquanto times como EUA, Nigéria e China já estão bem mais experientes. Uma das equipes que se destaca no País é a do São Paulo Futebol Clube, na qual 10 jogadoras titulares fazem parte da Seleção Brasileira. Além dessas jogadoras, como a Sisi, destaque do time, muitas estão apenas começando e já mostram muita disposição e talento. Algumas coisas são comuns entre elas, começaram jogando na rua, com os irmãos ou amigos homens; pedem mais apoio ao futebol feminino e têm muita vontade de crescer no esporte.

DESCONTRAÇÃO

Uma das mais animadas do time é a atacante Cintia Helena Soares, de 18 anos, que aprendeu a jogar futebol com o irmão mais velho. Ela conta que parou porque todo mundo falava que era negócio para homem. Então, começou a jogar vôlei, só que pela baixa estatura não deu certo. O pai disse para ela fazer peneira nos times grandes e fez a inscrição no Corinthians. Mesmo sem muita confiança, Cintia fez cinco testes e passou. "Fiquei jogando no Corinthians um ano e quatro meses", fala. Foi convidada para treinar no Aspirantes do São Paulo e depois chegou ao profissional, onde está há dois meses. Ela não esconde sua vontade de fazer parte da seleção. "O sonho de qualquer uma é chegar na Seleção, porque é o auge", afirma.

Ela diz que o treinamento no São Paulo é forte, de segunda a sexta, em dois períodos, e no sábado só pela manhã. Cintia fala das lições que aprende com o técnico José Duarte. "Estudo à noite, porque o seu Zé fala que sem estudo a gente não é nada", conta. Ela ainda comenta que, se o futebol não der certo, pretende ser professora de Educação Física. Quanto ao preconceito, ela desabafa: "o que interessa para mim é a minha família", e brinca: "o Chiquinho, meu namorado, apóia e fala que quando a gente briga eu subo com ele na dividida". De uma coisa Cintia se ressente: "falta apoio da imprensa, porque só a TV Bandeirantes está transmitindo os jogos, eu gostaria que as outras emissoras também apoiassem". O craque de futebol na opinião dela é o Denilson (do São Paulo).

> "...não tem nada a ver esse negócio de entrar mole porque é mulher".

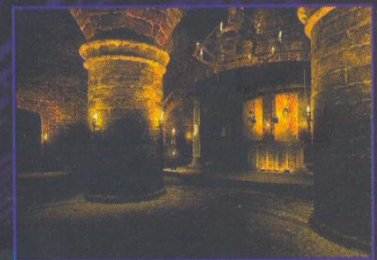
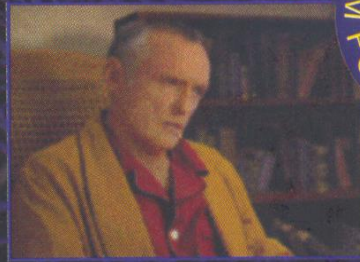
Para ela, dentro de campo, o futebol feminino e masculino são iguais: "porque a gente racha, dá carrinho, não tem nada a ver esse negócio de entrar mole porque é mulher. A única diferença do futebol feminino com o masculino, é que eles têm a imprensa do lado, tem tudo e a gente está começando agora e não tem tanto apoio". Cintia termina com um agradecimento muito especial: "eu agradeço muito a Deus por Ele estar me dando essa oportunidade".

FAZER O PRESENTE

Rosana Augusto, lateral esquerda, 15 anos, jogou no time da escola, foi para o futebol de salão, depois para o Aspirantes do São Paulo e finalmente para o profissional, onde está há quatro meses. Mesmo sendo lateral, ela não esconde um pequeno desejo: "todo mundo gosta de ser atacante, porque o momento do jogo é o gol e a torcida reconhece mais o que faz do que o que dá". Para ela, a vida de quem joga futebol é cansativa, mas existe o retorno: "meu corpo mudou, ganhei massa muscular, fiquei mais larga nos ombros e com as pernas mais fortes".
Os ídolos dela são: Denilson, principalmente pelos dribles e arrancadas e o técnico Wanderley Luxemburgo.Mesmo sabendo que existe o preconceito com o

Há cinquenta anos, o horror era real...
Hoje ele é o seu destino!

TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

Black Dahlia

• Uma história soberba desenvolvida pelos mesmos criadores de Ripper e inspirada em fatos verídicos.
• Um fascinante mundo jogável renderizado e realmente tridimensional que inclui mais de 80 localidades em dois continentes.
• Mais de 70 enigmas desafiadores, altamente integrados.
• Uma interface sem igual fará com que você viva a experiência máxima em jogos.
• Um formidável elenco, estrelando Dennis Hopper (Velocidade Máxima), Terri Garr e Darren Elicker.

EXCLUSIVIDADE MULTIMÍDIA CD ROM GREENLEAF DISTRIBUIDOR

ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR (011) 6942 2288

PRODUTO DISPONÍVEL NO CARREFOUR, KALUNGA E SHOPPING ÁTICA

DISTRIBUIDORES EXCLUSIVOS PARA REVENDAS

SP Capital - MEGAMÍDIA COM. - Fone: (011) 266 9269 - 266 7403
Campinas e Região - TOP - Fone: (019) 208 0855
Bauru e Região - CD-ROM MANIA - Fone: (014) 234 7739
Rio de Janeiro - REDE MULTIMÍDIA. Fone: (021) 591 7836
MG Goiânia Brasília - RA CD-ROM - Fone: (034) 238 4847
Santa Catarina - UNIBYTE - Fone: (048) 228 0556
Rio Grande do Sul - INCOMP - Fone: (051) 334 5165
Norte e Nordeste - BAHIA - Fone: (071) 332 1612
ARACAJU / ALAGOAS - Fone: (079) 211 3369 - 981 3306
PERNAMBUCO / PARAÍBA - Fone: (081) 447 5356 - 974 4889
RIO GRANDE DO NORTE - Fone: (085) 223 3890 - 995 1971
CEARÁ - Fone: (085) 494 2973
PIAUÍ / MARANHÃO - Fone: (086) 221 5961 - 982 2128
PARÁ/MANAUS/RORAÍMA/ACRE - Fone: (091) 249 7718 - 982 0917

futebol feminino, ela é otimista e acredita numa mudança: "a gente faz o presente para poder acreditar no futuro".

DETERMINAÇÃO E CONFIANÇA

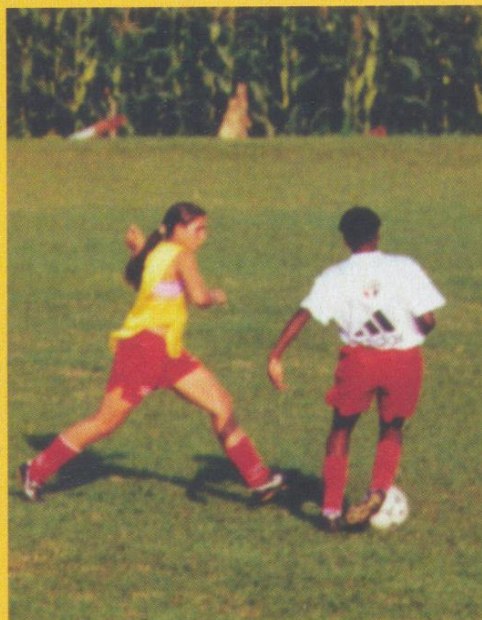
Suzana Ferreira, apelidada de Zulmira, meio-campista, tem 24 anos e é uma das integrantes da Seleção Brasileira. Ela começou a jogar com os amigos em Natal - RN, onde morava. "O convite para ir para a Seleção foi muito bom, porque é uma coisa que todas nós queremos. Gostei muito, porque era o meu sonho vestir a camisa amarela, defender nosso país", conta. Para a Seleção, Suzana acredita que o time mais difícil de enfrentar é o dos EUA: "porque é muito veloz, trabalha mais do que a gente, mas a gente tá lutando para isso também, tanto que no amistoso ganhamos delas de um a zero".
O ídolo de Suzana era o Zico, que ela considera o melhor jogador do mundo. Hoje, ela cita: Zinho, Ronaldinho, Rivaldo e a jogadora Sisi, que para ela é a melhor do mundo. A jogadora esclarece que não é fácil chegar onde elas estão e também é difícil pegar o ritmo. "Para quem está começando, eu aconselho a ter muita determinação e Seleção.
Depois foi emprestada para o São Paulo, onde está até hoje. Ela se define como uma jogadora que toca bastante e distribui a bola razoavelmente bem. "Não sou uma grande confiança em si mesma. Porque sem confiança não se consegue nada", fala.

CONTRA A BUROCRACIA

Fabiana Ribeiro Vinceste, 16 anos, meia-esquerda, começou a jogar futebol com 12 anos em uma escolinha, depois foi para o futebol de salão, onde foi vista pela jogadora Sisi e convidada para jogar no time dela. A partir daí, foi jogar futebol de campo na Portuguesa (ficou um ano e três meses), disputou os Campeonatos Paulistano e Brasileiro e foi convocada para a Seleção.
Depois foi emprestada para o São Paulo, onde está até hoje. Ela se define como uma jogadora que toca bastante e distribui a bola razoavelmente bem. "Não sou uma grande
jogadora como a Sisi, mas estou tentando aprender um pouco no dia a dia com ela", admite. Ela fala que recebeu apoio de todas, mas a principal foi a Sisi. "Ela é uma grande pessoa, não tenho palavras para falar dela, é minha professora", confessa. O apoio para jogar veio mesmo da mãe: "no começo, minha mãe passou por cima de tudo" e explica: "meu pai não gostava que eu jogasse bola, queria que eu ficasse em casa estudando e minha mãe dava o dinheiro da condução dela para que eu fosse jogar". Os jogadores que ela gosta são: Zico, Rivaldo e Ronaldinho. O treinador preferido é José Duarte.
Na opinião de Fabiana, falta interesse do pessoal que cuida do futebol feminino, principalmente dos diretores. Ela diz que existe muita burocracia e o tratamento dado aos jogadores é muito superior.
Ela explica que gosta muito de jogar com os homens: "na seleção a gente fazia coletivo só contra masculino, porque eles são mais fortes e oferecem mais resistência".

DISCIPLINA

Katia Cilene T. da Silva, 20 anos, começou a jogar com 8 anos com os meninos. Aos 13 foi jogar no Vasco, onde ficou 3 anos. Depois foi para o SAAD e chegou no São Paulo, onde vai completar um ano como atacante. Convocada para a seleção com 17 anos, foi para o Mundial e ficou na reserva. "A experiência valeu", diz. Para ela, "o futebol feminino evoluiu bastante, agora é só o pessoal acreditar e apoiar. Faltam os detalhes, que às vezes saem muito caro. Falta a lapidação e a gente espera que aconteça isso no futebol feminino". Katia diz que a torcida, principalmente do São Paulo, comparece bastante e tem um carisma muito grande com as jogadoras. "Compareceu bastante gente nos jogos da seleção. O público antes não chegava tanto, agora está começando a enxergar o futebol feminino", diz. Quanto ao treinamento, ela conta "aqui no São Paulo é superprofissional, um nível ótimo, que até eu cobro esse nível de trabalho" e completa: "esse esforço que a comissão faz de pedir dois tempos de treinamento, de manhã e à tarde, é muito importante para a gente". Quanto ao machismo, afirma que lá fora é diferente, as pessoas aceitaram melhor o futebol feminino. Katia acha que os brasileiros são mais machistas. "A gente tem que agradecer ao João Avelange que deu oportunidade ao futebol feminino", diz. Ela fala que gosta muito do Zico, do Ronaldinho e do Denilson. "São jogadores que para mim pesam bastante, então sempre tem que observar quem sabe para poder aprender", explica. Seus treinadores preferidos são: Luiz Felipe e Luxemburgo, pela disciplina que ele cobra dos jogadores. "Eu prefiro que cobre disciplina, porque sem disciplina a gente não chega em lugar nenhum", esclarece.

> "...sem disciplina a gente não chega em lugar nenhum".

Katia diz que a vida pessoal fica um pouco prejudicada. "Em qualquer esporte é difícil conciliar a vida profissional com a pessoal. Eu sinto falta da minha família, do meu pai, de amigas, principalmente da Solange que foi minha técnica de atletismo", desabafa.Uma curiosidade, quando parar de jogar futebol, Katia pretende ser marinheira e está estudando para isso.

ESTUDO

Juliana Ribeiro Cabral, 16 anos, conhecida como Cabral, zagueira, começou a jogar aos sete anos com o irmão. O cunhado dela viu um anúncio no jornal contratando meninas para jogar em um time de modelo e ela foi escolhida. Passou então a disputar campeonatos de futebol de salão e aos 13 anos entrou no SAAD. Aos 15, foi chamada para jogar no São Paulo. Hoje ela está na Seleção Brasileira.

Foto: Internet - http://www.angelfire.com/al/allo/index.htm

A família sempre apoiou a carreira dela. "Sempre que meu pai pode, ele assiste aos jogos", conta. Quanto ao irmão: "ele não seguiu carreira. Chegou a jogar no São Paulo, mas não quis continuar. Ele não gosta de treinar. Mas não tem rivalidade entre nós. O pessoal diz que eu jogo melhor que ele. Mas ele brinca e diz que foi ele quem me ensinou", risos. Quanto à carreira, Cabral afirma poder conciliar os estudos com a profissão. A jogadora leva os estudos à sério e fala em faculdade, de Educação Física ou Veterinária. Mas admite, "a minha paixão mesmo é o futebol".

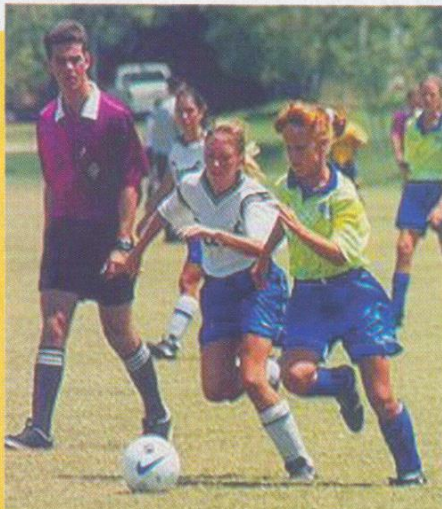
Com a remuneração, Cabral está satisfeita (claro, que sem comparar com a dos jogadores homens). O preconceito foi um dos fatores que atrasou muito a divulgação do futebol feminino, segundo ela. Até hoje, a jogadora ainda percebe que há preconceito, principalmente por parte dos homens. "Quando a gente joga na escola e eles perdem, tem uns que ficam bravos", comenta. Na vida pessoal, por falta de tempo, Cabral já precisou até terminar um namoro. "Mas é assim mesmo. A gente tem que trabalhar. É um privilégio poder fazer o que eu gosto", diz.

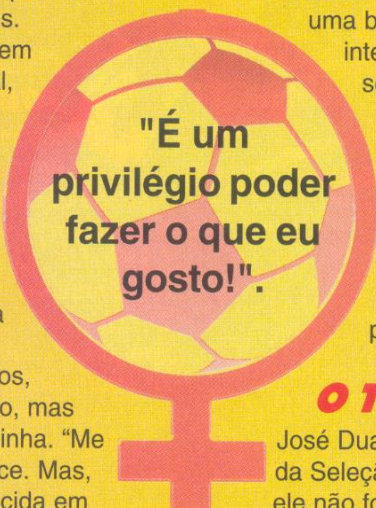
MARAVILHA

Marlisa Wahlbrink, aos 25 anos, já é considerada uma das melhores goleiras do mundo. Ela se dedica profissionalmente ao futebol há quatro anos, está contente com a fase pela qual está passando, mas ainda tem uma pontinha de vontade de jogar na linha. "Me saí melhor como goleira, então aproveitei a chance. Mas, se der, ainda gostaria de jogar na linha", diz. Nascida em Santa Catarina, Maravilha trabalhava na agricultura com os pais. Quando saiu para jogar bola, houve um pouco de resistência na família. Isso porque outros irmãos também saiam de casa para casar e o empreendimento familiar ficava desfalcado. Mas o importante é que atualmente ela pode dizer que valeu a pena. "Hoje, eu ajudo meus pais e todos que saíram também. Com o dinheiro que eu ganho aqui, pude juntar e montar uma empresa de produção de açúcar mascavo lá na minha terra. É a minha família quem cuida e pretendo fazer a produção crescer ainda mais. Quero garantir um futuro melhor, já que a carreira é curta. Também não deixo de estudar, pensando no que vem por aí", diz.

A jogadora que Maravilha mais admira é a Sisi. Entre os jogadores, ela destaca Dunga, Roberto Carlos e Taffarel. Quanto ao preconceito, ela acha que diminuiu muito. "No começo, quando a gente estava em campo, os homens tentavam ofender. Chamavam a gente de sapatão etc. Mas eu acho que hoje, a qualidade do futebol feminino conquistou o respeito que ele merece e isso não acontece mais", comenta.

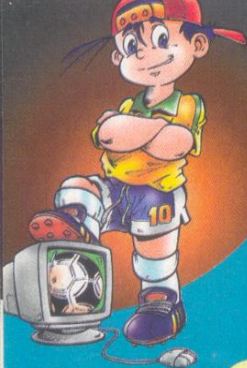
A SAÚDE, COMO FICA?

O Dr. Rubens Ferreira Martins Júnior, 35 anos, é o médico das meninas há um ano. Ele acompanha a equipe diariamente, dando assistência fisioterápica e ortopédica. Antes disso, ele era médico do time masculino de vôlei de Suzano e admite que a musculatura da mulher é mais sensível, mas também que lidar com elas é mais fácil. "Eu acho que pelo futebol ser um esporte popular, as jogadoras são mais humildes e dedicadas. Não tem muito estrelismo. Já o vôlei, como é mais elitizado, é outro problema", comenta. A grande preocupação das meninas é com o condicionamento físico. "O futebol é desgastante demais. A maioria das contusões são causadas por pancadas e essas costumam ser as mais graves", conta. O grande risco são as fraturas e rompimento de ligamentos. A dor é um elemento quase que constante para todas, devido à carga excessiva de exercícios. "Somente quando ela persiste em um certo local é que tomamos providências mais cautelosas", diz.

Como não é novidade para muita gente, o grande segredo de uma boa forma está na alimentação. Deslizes podem interferir e causar uma queda no rendimento. Como se pode perceber, a vida das atletas é bem regrada e a preocupação do médico não descarta também o estado emocional. "Às vezes, elas entram em depressão, nenhuma grave, mas entram. Isso porque estão longe da família, amigos, namorado e quando alguma se machuca ela se torna ainda mais frágil. Por isso, eu estou tentando acertar com os dirigentes de incluir atendimento psicológico", comenta.

> "É um privilégio poder fazer o que eu gosto!".

O TÉCNICO

José Duarte, 62 anos, é o técnico do São Paulo e também da Seleção Feminina de Futebol. Por incrível que pareça, ele não foi jogador de futebol. "Eu era meio perna de pau. Só trabalhei no futebol como técnico", diz. Duarte treinou equipes como o Guarani e a Ponte Preta. Segundo ele, quando chegou ao time de futebol feminino, começou um trabalho tático e técnico, do qual o time estava desprovido. "Colocamos especialistas como o fisicultor Lino Fachini, o preparador físico Sérgio Gomes e outros profissionais para dar assistência", comenta. Duarte reconhece que em força e velocidade não há como as mulheres superarem os homens. "Nisso elas levam desvantagem, mas em aplicação e desembaraço, não há dúvida de que as meninas são melhores", garante.

Ele está sempre de olho no condicionamento, na alimentação, no descanso e se preocupa até com que elas garantam um futuro melhor. "Estou sempre aconselhando as meninas a não gastar tudo que ganham", admite. Um dos problemas que ele vê no futebol é a falta de campeonatos estaduais. "O Paulista é bom, mas muito curto. Devia ter outros torneios depois dele, como acontece no Brasileiro. Mas tudo isso é por falta de patrocínio", lamenta. Apesar dos problemas, o técnico diz que não tem do que reclamar. "As mulheres são muito fáceis de lidar. Mais sensíveis, é claro. Elas choram mais, porém, são mais disciplinadas e entusiasmadas", finaliza.

Por: Cintia Cardoso Roberti e Adriana Rodrigues
Fotos: Adriana Rodrigues

É o Fim das dúvidas sobre Regras de FUTEBOL

Se apesar de você sempre ganhar todas as discussões que envolvem o seu time de futebol, ainda pairam "sombras de dúvida" n seu absoluto conhecimento sobre esse incrível esporte... Então, aproveite esta seção para acabar com elas e dar um banho no próximo babaca que quiser desmoralizar a vitória do seu time ou que o tiver desfalcado em campo DESONESTAMENTE, é claro. Aqui estão todas as regras do futebol que enche o coração dos brasileiros de emoção.

REGRA 1 - O TERRENO DO JOGO

O campo deve ser retangular, com um máximo de 120m e um mínimo de 90m de comprimento, por uma largura máxima de 90m e mínima de 45m. Em partidas internacionais, essas medidas mudam para 110 ou 100m de comprimento e 75 ou 64m de largura. O campo deve ser marcado com linhas visíveis de, no máximo, 12 centímetros de largura, sendo chamadas laterais as mais longas e de fundo as mais curtas. Em cada canto do retângulo deve haver uma bandeirola de, no máximo, 1,50m de altura. O centro do campo será marcado com um ponto, em torno do qual se traçará uma circunferência com 9,15m de raio. A pequena área será delimitada por duas linhas perpendiculares à linha de fundo, traçadas a 5,50m de cada trave e avançando 5,50 m para dentro do campo, unidas então por outra linha. A grande área terá linhas semelhantes, colocadas a 16,50m de cada trave e avançando outros 16,50m campo adentro. Essa também é a área de pênalti, penalidade a ser cobrada de um ponto situado a 11m do centro do gol. Desse ponto, serão traçados, no exterior de cada grande área, arcos com 9,15m de raio. Cada canto, a partir da bandeirola, devem ser traçados arcos com 1m de raio. Na parte central de cada linha de fundo, serão colocadas traves, separadas entre si, interiormente, por 7,32m, unidas em cima por um travessão colocado a 2,44m do solo. A largura ou diâmetro das traves não pode exceder 12cm e do lado de fora do campo elas podem ser guarnecidas por redes.

REGRA 2 - A BOLA

Deve ser esférica, recoberta de couro ou outro material aprovado que não represente perigo à integridade dos atletas. Sua circunferência máxima será de 69,5cm e a mínima 68,5cm. O peso deve estar entre 420 e 445 gramas no início da partida e depois de cheia ela deve ter a pressão de 0,8 bar. Sem autorização do árbitro, a bola não pode ser trocada no transcorrer do jogo.

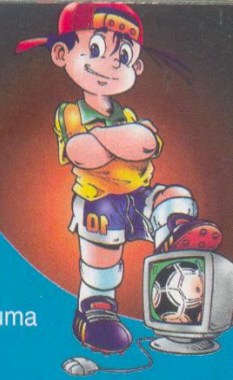
REGRA 3 - NÚMERO DE JOGADORES

O jogo será disputado por dois times, cada um deles formado por, no máximo, 11 jogadores, sendo que um atuará como goleiro. Permite-se até cinco substituições por equipe, em partidas amistosas. Em partidas oficiais, três (duas, mais o goleiro). Antes do início da partida, o juiz deve ser informado dos nomes dos eventuais reservas. Qualquer atleta poderá desempenhar a função de goleiro, desde que o árbitro seja antecipadamente informado. Caso, no intervalo ou durante o jogo, um atleta troque de posição com o goleiro sem notificar o juiz, será marcado pênalti assim que ele tocar a bola com a mão dentro da grande área.

REGRA 4 - EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

Nenhum jogador pode portar objeto perigoso para os demais. As chuteiras terão de obedecer às seguintes exigências:
1° - as barras serão transversais e planas, com, no mínimo, 12,7 milímetros de largura e arredondadas nas extremidades da sola;
2° - os cravos substituíveis, montados diretamente nas solas, podem ser de couro, borracha, alumínio, plástico ou material similar, planos e com diâmetro mínimo de 12,7mm. A parte que forma sua base não pode sobressair mais que 6 a 6,35mm da sola. Não se permitem cravos rosqueáveis em porcas pregadas à sola, nem os que tenham bordas salientes, relevos ou adornos;
3° - cravos fundidos à sola e insubstituíveis devem ser de plástico, borracha, poliuretano ou material macio e deve haver, no mínimo, dez por sola, com diâmetro que não seja inferior a 10 mm; podem ser empregadas combinações de barras e cravos, desde que o conjunto respeite as demais regras e o comprimento nunca deve passar de 19mm. O goleiro deve usa cores que o distingam dos demais.

REGRA 5 - ÁRBITROS

Será designado um juiz para dirigir cada partida, com as seguintes atribuições: cuidar da aplicação das regras e resolver todos os casos duvidosos, com decisões inapeláveis, mas evitando punições que beneficiem o infrator; anotar as ocorrências, cumprindo funções de cronometrista; interromper o jogo quando houver motivo válido cuidar da disciplina dos atletas em campo; impedir a entrada de quaisquer elementos estranhos; expulsar definitivamente, sem advertência prévia, todo jogador culpado de falta violenta decidir se a bola corresponde às exigências da regra II. Qualquer jogador que sofra uma lesão com sangramento, deverá sair do campo de jogo para ser atendido.

REGRA 6 - ÁRBITROS ASSISTENTES

Serão designados dois juízes de linha, com a missão de indicar quando a bola estiver fora de jogo e a que equipe caberá o arremesso lateral, o tiro de meta e o escanteio - sempre sujeitos à decisão do árbitro. Em caso de intervenção indevida ou conduta incorreta, serão substituídos. Os juízes de linha usarão bandeirinhas fornecidas pelo dono do campo.

REGRA 7 - DURAÇÃO DA PARTIDA

As partidas terão dois tempos iguais de 45 minutos, exceto seja feito um acordo contrário antes, e o árbitro poderá acrescentar o tempo que tenha sido perdido em conseqüência de acidente ou outro motivo. A duração de cada período será prolongada para a execução de um pênalti e o descanso no intervalo - a menos que assim o autorize o árbitro - não poderá exceder 15 minutos.

REGRA 8 - O INÍCIO E O REINÍCIO DO JOGO

Antes de começar cada partida é feito um sorteio, com o auxílio de uma moeda, para que a equipe vencedora do mesmo escolha a metade do campo que preferir para o primeiro tempo ou a bola. A um sinal do juiz, o jogo começará com um chute na bola parada e colocada no centro do gramado, em direção ao campo contrário. Todos os jogadores deverão estar no próprio campo e os adversários não deverão ficar a menos de 9,15m da bola no momento do chute inicial.

O jogador que dá a saída não poderá tocar novamente na bola antes que outro o faça. Depois de marcado um gol, a partida será reiniciada da mesma forma, por um jogador adversário daquele que assinalou o gol. Após o intervalo, as equipes trocarão de lado e o chute inicial será dado pela equipe adversária daquela que o fez no primeiro tempo. Em caso de infração a esta regra, se repetirá a saída. Mas se o jogador que deu o pontapé inicial tocar novamente a bola antes de outro, será marcado tiro livre indireto. O gol pode ser marcado diretamente do tiro de saída. Às vezes uma partida é interrompida por causas diferentes das citadas acima e sempre que a bola não tenha ultrapassado as linhas lateral ou de fundo. Nesse caso, para reiniciá-la, o árbitro deixará a bola cair ao chão no local em que ela se encontrava no momento da interrupção. Logo que a bola for colocada em movimento pelo chute de um jogador, ela será considerada em jogo.

REGRA 9 - BOLA EM JOGO

A bola está fora de jogo quando:

1° - tiver atravessado inteiramente uma linha lateral ou de fundo, seja por terra ou pelo ar;

2° - quando a partida tiver sido interrompida pelo árbitro.

A bola estará em jogo:

1° - se permanecer em campo depois de chocar-se com as traves ou as bandeirinhas de escanteio, o juiz ou os fiscais de linha;

2° - enquanto não se toma uma decisão sobre uma suposta infração às regras.

REGRA 10 - O GOL

Ressalvadas as exceções previstas nas regras, se considerará gol quando a bola ultrapassar totalmente a linha de fundo, entre as traves e por baixo do travessão, sem que tenha sido lançada, levada ou golpeada com a mão ou o braço de um jogador da equipe atacante - exceto o goleiro, quando dentro de sua própria área de pênalti. A equipe que marcar maior número de gols ganhará o jogo. Se não houver gols, a partida terminará empatada.

REGRA 11 - IMPEDIMENTO

Todo jogador é considerado impedido se estiver mais perto da linha de fundo adversária do que a bola - exceto se:

1° - estiver em seu próprio campo;

2° - houver pelo menos dois adversários entre ele e a linha de fundo, mesmo que estejam na mesma linha;

3° - estiver recebendo a bola de um tiro de meta, um escanteio, um arremesso lateral ou bola ao chão.

Por toda infração a esta regra se concederá um tiro livre indireto à equipe adversária, no local em que aconteceu a falta. Nenhum jogador impedido, porém, será punido se o juiz considerar que ele não influiu no jogo, perturbou um adversário ou tentou obter vantagem da posição.

REGRA 12 - FALTAS E INCORREÇÕES

Não observar a distância requerida ou atrasar o início do jogo são faltas punidas com advertência. Um jogador que cometer intencionalmente uma das nove faltas seguintes será punido com tiro livre direto, cobrado do local em que ocorreu a falta:

1° - chutar ou tentar chutar um adversário;

2° - derrubar ou tentar derrubá-lo, usando a perna ou agachando-se atrás ou à frente dele;

3° - saltar sobre um adversário;

4° - atacar violenta ou perigosamente um adversário;

5° - atacar por trás um adversário que não lhe fez obstrução;

6° - atingir ou tentar atingir um adversário;

7° - segurá-lo com a mão ou o braço;

8° - empurrá-lo;

9° - carregar, golpear ou arremessar a bola com a mão ou o braço. Se qualquer dessas faltas for cometida por um defensor dentro da grande área dele, será punido com um pênalti.

O jogador responsável por uma das sete faltas seguintes, será punido com um tiro livre indireto:

1° - jogar de forma perigosa (chutar a bola quando ela estiver com o goleiro, por exemplo);

2° - investir lealmente - ou seja, com o ombro - sobre um adversário, quando a bola não estiver à distância de jogo dos envolvidos e estes não intencionam participar da jogada;

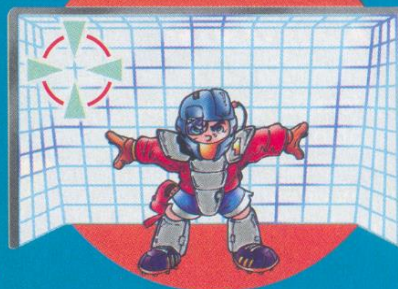
3° - sem tocar na bola, obstruir intencionalmente um adversário, colocando-se como obstáculo entre ele e a bola;

4° - atacar o goleiro, a menos que ele detenha a bola, obstrua um adversário ou esteja fora da grande área;
5° - sendo goleiro, dar mais de quatro passos com a bola nas mãos, tocá-la antes de outro jogador depois de tê-la colocado em jogo ou retardar a partida;
6° - sendo goleiro, receber a bola atrasada com o pé por um companheiro. Será passível de repreensão o jogador que entrar em campo, sair dele ou a ele retornar sem autorização do juiz. Nesse caso, se o jogo tiver sido interrompido para a aplicação da repreensão, será reiniciado por meio de um tiro livre indireto por parte do adversário, do lugar em que estava a bola no momento da paralisação.
7º - se o goleiro toca a bola com as mãos depois de tê-la recebido diretamente de um companheiro que executou um arremesso lateral, o árbitro marcará um tiro livre indireto.
Também com um tiro livre indireto serão punidas as seguintes faltas:
1° - infrações constantes às regras de jogo;
2° - reclamação, com palavras ou gestos, a qualquer decisão do árbitro;
3° - conduta antidesportiva.
Serão passíveis de expulsão os jogadores que:
1° - se mostrarem, segundo a opinião do árbitro, violentos;
2° - usarem de linguagem injuriosa, grosseira e obscena;
3° - persistirem nas infrações após terem sido advertidos;
4° - derrubarem por trás os adversários que estiverem correndo com a bola na direção do gol;
5° - evitarem gols iminentes desviando a bola com a mão.
Partidas interrompidas para uma expulsão, sem que outra falta tenha sido assinalada, serão reiniciadas com um tiro livre indireto contra a equipe do jogador punido.

REGRA 13 - TIROS LIVRES

Os tiros livres podem ser diretos (nos quais é permitido chutar diretamente a bola para o gol adversário) ou indiretos (nestes, um gol só será válido se a bola for tocada também por outro atleta, além daquele que cobrou o tiro). Num tiro livre cobrado dentro da própria área de jogo do atleta, todos os adversários devem estar fora da área de pênalti e, no mínimo, a 9,15m da bola, que entrará em jogo assim que percorrer uma distância igual à sua circunferência e tiver saído da grande área. O goleiro não poderá receber a bola em suas mãos com o objetivo de colocá-la em jogo. Se ela não for atirada diretamente para fora da grande área, a cobrança deverá ser repetida. Se um jogador cobra um tiro livre fora de sua área de pênalti, os adversários também devem estar a 9,15m da bola, salvo caso se encontrem entre as traves do gol. O jogador que cobra o tiro não poderá tocar na bola antes que outro o faça e se isso acontecer, um tiro indireto será concedido à equipe adversária.

REGRA 14 - O PÊNALTI (TIRO PENAL)

O pênalti será cobrado do ponto pré-assinalado, com todos os jogadores - à exceção do que vai batê-lo - colocados fora da grande área e, no mínimo, a 9,15m da bola. Os jogadores que entrarem na área penal antes que a bola seja tocada não terão que ser advertidos. O goleiro adversário deverá permanecer sobre sua própria linha de meta, frente ao batedor de tiro penal e entre os postes de travessão até que a

bola esteja em jogo. O cobrador da penalidade deverá bater diretamente para a frente e não poderá tocar novamente a bola antes que outro o faça. A bola será considerada em jogo assim que percorrer uma distância igual à sua própria circunferência e o gol valerá mesmo que o goleiro a toque antes de ultrapassar a linha de meta. Para toda infração a estas regras haverá uma penalidade. Se for cometida pela equipe defensora será repetida a cobrança do pênalti, caso este não resulte em gol; cometida por um atacante, que não o mesmo que cobra o pênalti, resultará em anulação de um eventual gol e na repetição da cobrança; se o infrator for o mesmo que cobrou o pênalti, e o fizer depois que a bola estiver em jogo, será marcado um tiro livre indireto a favor da equipe adversária.

REGRA 15 - ARREMESSO LATERAL

Quando a bola ultrapassar a linha lateral, por terra ou pelo ar, será posta em jogo por um adversário daquele que a tocou por último, fazendo-o do ponto em que ela saiu. O cobrador de arremesso lateral deverá estar de frente para o campo, com os dois pés sobre a linha lateral ou fora do campo, lançando a bola sobre a cabeça com as duas mãos. A bola entrará em jogo assim que penetrar em campo, devendo ser tocada primeiro por outro jogador que não aquele que a arremessou. Não se pode marcar um gol diretamente de um lateral e se este for executado irregularmente, reverterá em lateral para a equipe adversária.

REGRA 16 - CHUTE A GOL

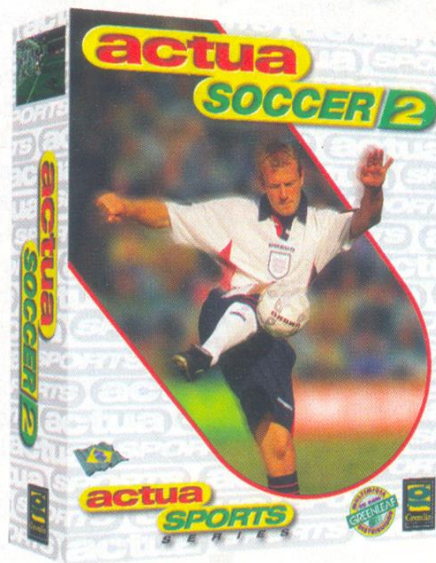
Quando a bola sair pela linha de fundo (excluída a parte entre as traves), tendo sido tocada por um jogador da equipe atacante, será colocada num ponto qualquer da pequena área e lançada com o pé para fora da grande área, por um jogador defensor - o qual não deverá tocá-la novamente antes que outro o tenha feito. Um gol pode ser marcado diretamente de um tiro de meta. Se a bola não sair fora da grande área, será repetida a cobrança. Não se pode marcar um gol diretamente dela e os jogadores adversários devem estar fora da grande área até que o chute tenha sido desferido. Punição: se o jogador que cobra o tiro de meta tocar a bola fora da grande área, antes que outro o faça, será marcado um tiro livre indireto contra sua equipe.

REGRA 17 - ESCANTEIO

Quando a bola transpuser totalmente a linha de fundo excluída a parte entre as traves, tendo sido tocada por um jogador da equipe defensora, será cobrado um tiro de canto. A bola será colocada no interior do quarto de círculo da bandeira de canto mais próxima. A bandeirinha não poderá ser afastada e é possível assinalar um gol diretamente de uma cobrança de escanteio - na qual os adversários não deverão estar a menos de 9,15m da bola a menos que ela entre em jogo. O jogador que cobrar o escanteio só poderá tocar novamente na bola depois que outro o fizer. A infração a esta regra será punida com tiro livre indireto favorável à equipe contrária, cobrado do local em que ocorreu a irregularidade. ■

Por Adriana Rodrigues

Actua Soccer 2

Ao contrário do que muitos pensavam, Actua Soccer 2 não é apenas mais um jogo de futebol que tenta fazer frente à série FIFA. Tradições e nomes à parte, Actua Soccer 2 surpreendeu ao ser comparado com seus rivais. Devido a grandes inovações nas partes gráficas e a tecnologia utilizada pela Gremlim, a criadora do jogo, Actua Soccer 2 se diferenciou de todos os outros jogos de futebol, apresentando partidas com muita movimentação e, o principal, com muita velocidade. Actua Soccer 2 possui uma gama de 64 seleções de todo o mundo, com 20 atletas cada. Todos os jogadores possuem nomes iguais aos atletas reais, mas não fica só nisso. Lembra quando eu disse que Actua Soccer 2 tinha seus diferenciais? Bem, os rostos dos jogadores foram moldados a partir das principais características de cada atleta. Para você ter uma idéia, nem a trancinha do Roberto Baggio ficou de fora. Os estádios, 24 ao todo, foram baseados nas plantas originais. O barulho da torcida é demais! Tão real e participativo que empolga qualquer um. São copas, torneios e ligas podendo ser formados a partir dos times de sua escolha. Existem quatro níveis de dificuldade, proporcionando um grande desafio ao jogador que pode treinar antes das partidas em um campo especial. Tudo isso é legal, mas chega de feijão com arroz. Vamos ao que interessa.

A busca pelo realismo

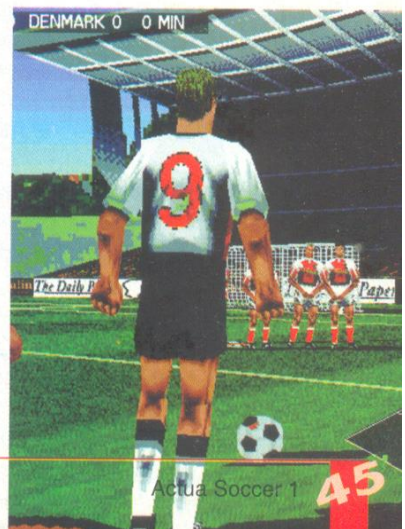
Com uma inovadora tecnologia de gráficos poligonais, Actua Soccer 2 proporciona uma maior qualidade de movimentos. Foi utilizado um sistema de dez câmeras para capturar com detalhes todos os movimentos que um atleta profissional realiza durante uma partida e isso garantiu um realismo incrível na movimentação.

O escolhido para "emprestar" suas habilidades a Actua Soccer 2 foi o novo astro do Liverpool, tradicional time Inglês, Michael Owen. Além disso, todo o desenvolvimento do jogo foi acompanhado de perto pelo capitão e craque inglês Alan Shearer. O resultado não poderia ser melhor, de um simples toque até o drible mais ousado, tudo apresenta uma movimentação realista e um leve toque de classe que apenas quem manja muito de bola poderia dar. Shearer também fez um time, o AllStar Eleven, formado pelos melhores craques de todos os tempos na visão do capitão inglês, entre eles Pelé, Platini e Garrincha.

Liberdade para criar

Actua Soccer 2 possui um módulo de edição, que permite criar os times que você quiser. Definir os jogadores e o nome do time é apenas o começo, você poderá escolher o país de origem e dois uniformes diferentes, para o caso de enfrentar um time que tenha as mesmas cores do seu. Quanto aos jogadores, a interação é total. Além de poder definir as posições, você poderá ajustar as habilidades específicas de cada jogador, possibilitando a formação de um time com alto grau de competitividade. Mas é preciso ter cuidado para não se empolgar demais ao configurar os jogadores. Caso você aumente demais a habilidade de um jogador, a qualidade geral da equipe será prejudicada e o time terá um mau rendimento durante as partidas. O módulo de edição permite ainda escolher o rosto dos jogadores. É isso mesmo. Você vai poder caracterizar seus jogadores independente dos nomes escolhidos. Os rostos que podem ser escolhidos são de jogadores conhecidos, como Ronaldinho ou os mais exóticos, como o zagueiro americano Alexis Lalas, surfistas de óculos escuros e até um gnomo muito louco. É cada tipo que só vendo.

Aceite o desafio

Após algum tempo jogando Actua Soccer 2, você vai passar a marcar gols como se fosse a coisa mais fácil do mundo. Vai fazer jogadas incríveis e até defesas que nunca pensou fazer, afinal, controlar o goleiro em um jogo de futebol não é nada fácil. Bom, quando você achar que já é craque e que manja muito do jogo, eu aconselho o módulo cenário. Neste módulo você poderá entrar em partidas já iniciadas,

apresentando situações em que até mesmo os melhores técnicos perderiam as esperanças. Um exemplo: Você assume o comando da Inglaterra em uma partida contra o Brasil debaixo de muita neve. O placar é de três a zero para o Brasil e faltam 14 minutos para o fim do jogo, e para dar uma mãozinha há uma falta a seu favor. Quem disse que é fácil ser o melhor?

Sem Essa De Goal. É Gooooool!!!!!!

"*...quem não sonhou em ser um jogador de futebol?*". Samuel Rosa, o vocalista do Skank tem razão. Quem nunca quis ser jogador de futebol e ter suas jogadas narradas para todo mundo ouvir? Agora não precisa mais ficar sonhando, a narração em português é um dos pontos mais fortes de Actua Soccer 2. A Greenleaf - distribuidora do jogo no Brasil - fez questão de colocar o produto inteiro em portugês. Além do manual em português, o que já é comum, toda a interface foi traduzida. Ficou fácil de jogar com todos os menus de opções em português. A linguagem também foi totalmente adaptada para que o usuário não tenha dificuldades em escolher e começar as partidas. As jogadas são narradas e comentadas por profissionais, com todo o estilo brasileiro, sem aquela de "Oh, que gol bonito". Os nomes dos jogadores também aparecem na narrativa do jogo, o que torna a partida muito empolgante. A versão completa de Actua Soccer 2, em português, deve estar nas lojas a partir de maio.

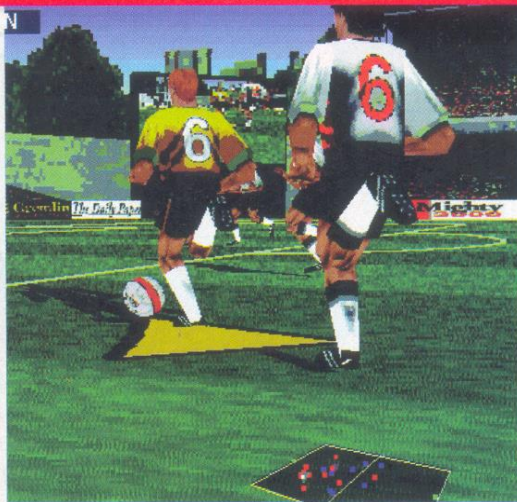
Fala, Actua

Para buscar maias informações sobre este lançamento, conseguimos uma entrevista exclusiva com Michelle Kelso, da Gremlin Interactive, empresa que desenvolveu o jogo. É rapaz, e a moça mostrou que entende de futebol mais do que muito marmanjo. A seguir, você conhecerá alguns dos detalhes técnicos da produção e saberá o que o pessoal da área de desenvolvimento fala do nosso futebol.

CD EXPERT: Quais foram as idéias aplicadas ao jogo para superar a concorrência dos inúmeros jogos de futebol que estão no mercado.

Michelle - Garantimos que a jogabilidade fosse a mais fluida possível, para que os consumidores pudessem jogar imediatamente tão logo colocassem o CD-ROM no Drive. Também garantimos que o jogo fosse o mais realista possível em todos os aspectos, por exemplo, as narrações.

CD EXPERT: Vocês usaram captura de movimentos para obter realismo em todos os gestos dos jogadores. Você poderia explicar os detalhes de como foi este processo?

Michelle - Nós usamos os talentos do Liverpool e o atacante da seleção da Inglaterra, Michael Owen (o jogador que o próprio Pelé apontou como estrela da copa de 98). A Gremlin Interactive tem uma das melhores unidades do mundo para a captura de movimentos e possui dez câmeras infravermelhas. O processo funciona assim: O indivíduo (Michael Owen) tem as juntas de seu corpo cobertas com pequenos marcadores reflexivos. Então ele fica no centro da área de captura de movimentos, com as câmeras infravermelhas posicionadas ao seu redor. Quando ele se movimenta, a ação é captada pela câmera e traduzida para um código usado pelos programadores para criar um modelo. Eventualmente, é um modelo semelhante aos "bonecos palito" que as crianças pequenas desenham. Depois disso, a imagem renderizada do futebolista é sobreposta ao modelo, possibilitando que ela se movimente.

CD EXPERT: Por que vocês não incluiram as ligas nacionais, como há em outros jogos?

Michelle - Como no primeiro Actua Soccer, nós quisemos fazer este jogo realmente universal para que ele se identificasse com países do mundo todo. Seria necessário sacrificar alguns países para colocar as ligas internacionais. Tendo isso em mente, optamos por incluir um sistema de edição em Actua Soccer 2, possibilitando que o usuário tenha total liberdade para montar os seus próprios times. Ele pode criar nomes para os times, escolher o design do uniforme, definir o nome e até mesmo os rostos dos jogadores. O editor é uma ferramenta muito importante e vai permitir que as pessoas criem os seus próprios times dos sonhos!!!

CD EXPERT: Foi difícil lidar com a expectativa deste lançamento? Como vocês têm recebido os elogios da imprensa mundial?

Michelle - Nós sabíamos que era necessário fazer um excelente trabalho nesta segunda versão para satisfazer as grandes expectativas geradas com o primeiro Actua Soccer. Ficamos muito contentes em receber comentários favoráveis da imprensa mundial. Sempre quisemos que o jogo tivesse um apelo verdadeiramente universal.

CD EXPERT: Qual é a sua opinião sobre os times de futebol que participarão da Copa deste ano? Qual deles será o vencedor na sua opinião?

Michelle - A Inglaterra, é lógico!!! (Brinca) Não, para mim, tem que ser o Brasil!!!! Mas é bom vocês tomarem cuidado com os africanos e com os espanhóis.

CD EXPERT: O que os criadores de Actua Soccer 2 pensam sobre o futebol brasileiro?

Michelle - No Reino Unido, o futebol brasileiro sempre foi uma escolha sentimental dos fãs do esporte. O interesse no futebol brasileiro cresce a cada instante com jogadores como Juninho e Emerson aparecendo em nossos times. Nós temos grandes amostras do futebol brasileiro devido à influência de jogadores do seu país nas ligas da Espanha e da Itália. Pessoalmente eu adoro o futebol do Brasil!

Onde comprar:
Greenleaf Distribuidora Multimidia
Telefone: (011) 0800-552313 Site: www.greenleaf.com.br

Por: Daniel Friedlander e Por Ricardo Pedras Seol

TAKE NO PRISONERS
UMA NOVA FORMA DE MATAR
VERSÃO EM PORTUGUÊS
VOCÊ
A VERDADE ESTAVA LÁ DENTRO...
AGORA, ESTÁ ESPALHADA NA PAREDE.
PEDRA DOS RINS
FEIJOADA DE ONTEM
PÂNCREAS
INTESTINO DELGADO
8ª VÉRTEBRA TORÁXICA
EXCLUSIVIDADE
6 jogos multiplayer exclusivos, para até 8 jogadores, incluindo Assassino, Arsenal e Mate à Vontade.
22 inimigos enlouquecidos, cada um com comportamento próprio de combate, além de 21 armas devastadoras.
20 territórios não-lineares: sem fases específicas; explore territórios diferentes antes de completar os anteriores.
RED ORB entertainment
RAVEN
MULTIMÍDIA CD ROM GREENLEAF DISTRIBUIDOR

Cuidado com os Fogos nesta Copa

Copa é época de foguetório, iarru!! É, mané, mas é bom ficar esperto com a artilharia para sua festa não acabar num PS (Pronto Socorro, para os alheios). Como aconteceu com o amigo de A.R.A., 19 anos. Um morteiro e uma brincadeirinha daquelas inconvenientes, na hora errada, foi o suficiente para o menino perder o dedão e a ponta do dedo indicador da mão direita. Por isso, A.R.A. dá algumas dicas para você se prevenir de sequelas como a do colega dele.

"Em primeiro lugar, quem quer soltar fogos deve procurar sempre o acompanhamento de uma pessoa experiente no assunto. A pessoa também pode evitar muitos problemas, se não quiser dar um passo maior que a perna e não tentar economizar com material de baixa qualidade", afirma. A.R.A. conta que é preciso ter muita cautela com fogos porque, mesmo para os experientes, sempre existe a possibilidade de uma situação imprevisível. Por isso, ele recomenda também que os fogueteiros estejam cientes dos riscos que correm, principalmente, para não expor outras pessoas ao perigo.

Boné e camiseta são outros acessórios que colaboram com a proteção. "Já tomei um banho de parafina uma vez, enquanto soltava um balão. A dor só não foi maior porque o pano da camisa ajudou", diz. Outro toque para evitar complicações é não guardar fogos dentro de casa.Os acidentes com fogos somam uma pequena porcentagem, se comparados ao número de acidentes com queimaduras. Segundo dados fornecidos pelo Hospital Muncipal do Tatuapé, em São Paulo, um dos principais em atendimento de queimados em todo o Brasil, os acidentes com fogos de artifício significam apenas 5% dos ferimentos com queimaduras. É claro, que há muitos casos que não chegam a ser registrados por ser menos graves. Ainda assim, não se pode concluir que sejam poucos, pois, não são feitos proporcionalmente à quantidade de pessoas que utilizam os fogos de artifício. Não puderam ser confirmados dados sobre a venda de fogos de artifício, porque a principal revendedora de fogos, a Caramuru, não colaborou a tempo com tais informações.

Por: Adriana Rodrigues

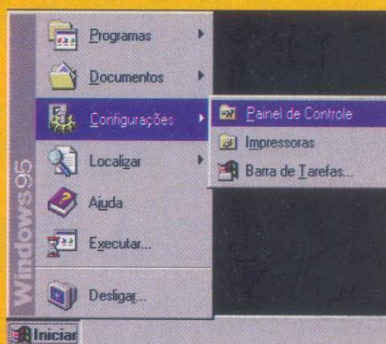
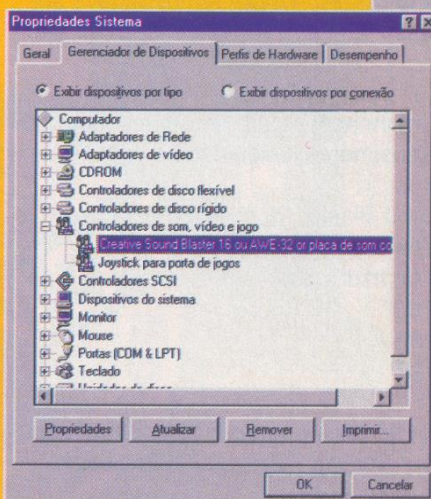
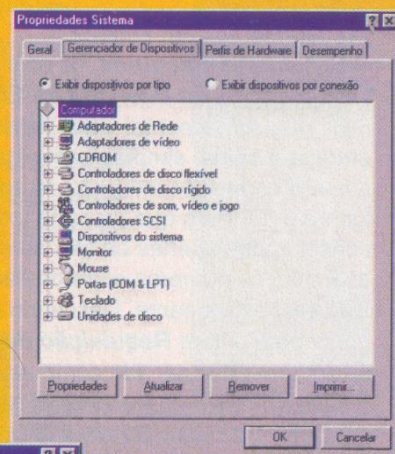
Configurando a Placa de som no DOS

Um dos maiores problemas em jogos para MS-DOS é o som. Muitos usuários acham que, depois de instalado, o som do jogo deve funcionar perfeitamente, sendo que nem se preocupou em testar as configurações detectadas pelo jogo para o dispositivo de som no momento da instalação. Na verdade, muitos usuários (principalmente os novatos) não sabem que placa de som possuem.

O que ocorre geralmente é que os softwares desenvolvidos para detectar as placas de som no MS-DOS, por muitas vezes, acabam falhando no momento de reconhecer o dispositivo sonoro. Estes softwares falham por diversos motivos e os principais são:

Utilização em conjunto com o Windows®95 no momento da detecção.
Utilização de placas SCSI para controlar as unidades de disco causam conflito com alguns destes softwares.
Modelos mais antigos de placa de som devem possuir todos os drivers de som para MS-DOS carregados na memória, para que a detecção seja perfeita, caso contrário ele não irá reconhecer nenhum dispositivo de som.
Algumas placas do tipo Plug and Play também podem causar algumas falhas de detecção.
Caso a placa não seja baseada no padrão Sound Blaster™ também poderá haver problemas de detecção.

Apesar de todos estes problemas apresentados, a grande maioria destes programas de autodetecção comporta-se bem, detectando a maioria das placas do mercado sem a necessidade de configuração manual.
Caso o programa, mesmo assim, não reconheça a placa de som instalada no seu computador, não entre em pânico e proceda da seguinte forma:

Primeiro, descubra qual a placa de som instalada no seu computador. Para isto, clique no botão ***Iniciar*** do Windows® 95.Vá até o item

Configurações e abra a pasta ***Painel de Controle***. Agora, clique duas vezes sobre o ícone ***Sistema,*** clique na aba ***Gerenciador de Dispositivos.*** Agora, vá até o item ***Controladores de som, vídeo e jogo.*** Clicando uma vez sobre este item, você poderá visualizar quais dispositivos multimídia estão instalados no Windows® 95 e geralmente são os mesmos instalados no MS-DOS.
O nome da sua placa de som é um dos primeiros itens.

Depois de saber qual a placa de som, é hora de conhecer as configurações que ela está utilizando. Clique duas vezes sobre o ícone que corresponde à placa de som

Propriedades Creative Sound Blaster 16 ou AWE-32 o...

Geral | Configurações | Driver | Recursos

Creative Sound Blaster 16 ou AWE-32 or placa de som compatível

Configurações dos recursos:

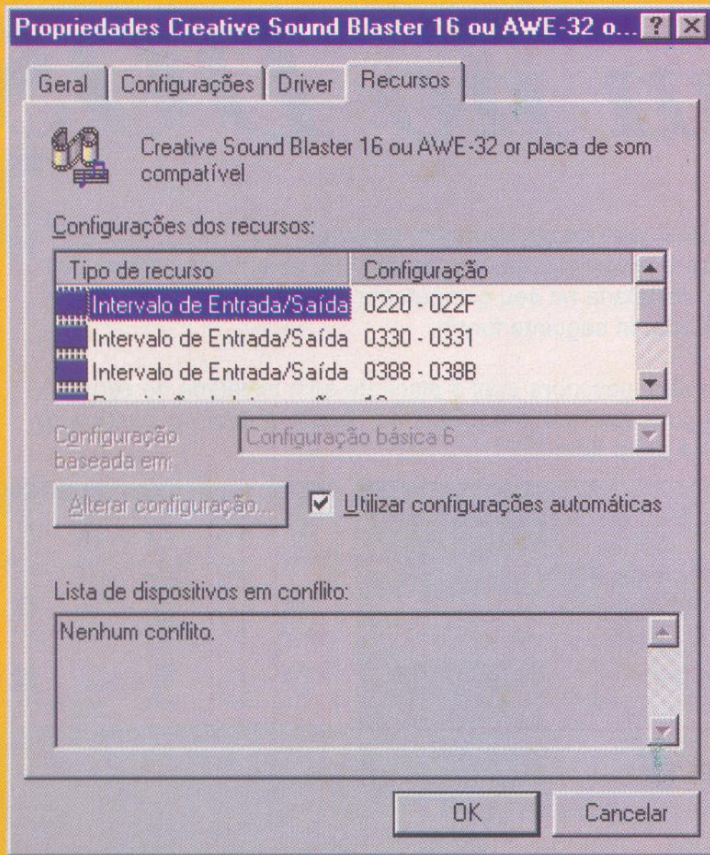
Tipo de recurso	Configuração
Intervalo de Entrada/Saída	0220 - 022F
Intervalo de Entrada/Saída	0330 - 0331
Intervalo de Entrada/Saída	0388 - 038B

Configuração baseada em: Configuração básica 6

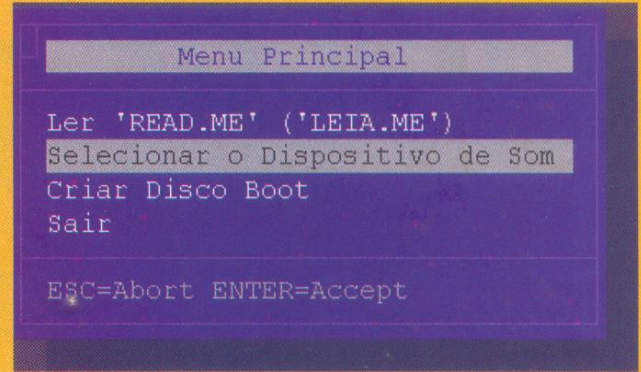
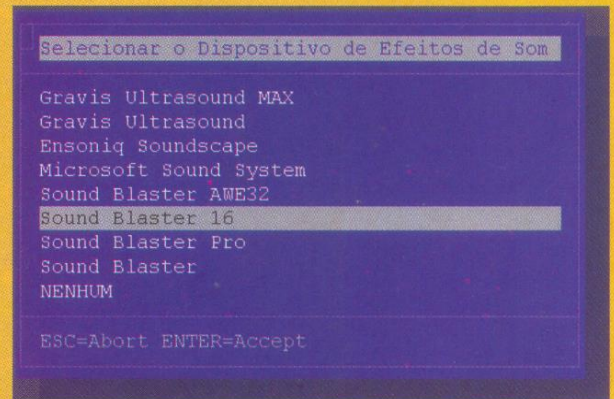
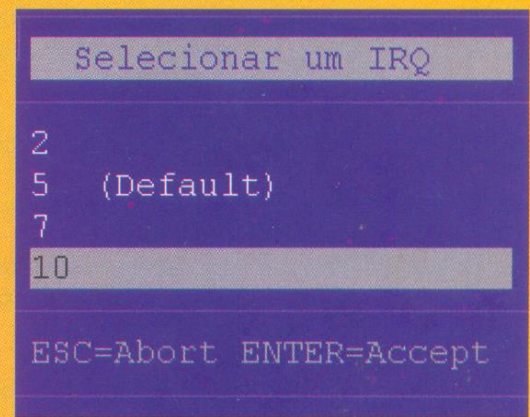
Alterar configuração... ☑ Utilizar configurações automáticas

Lista de dispositivos em conflito:

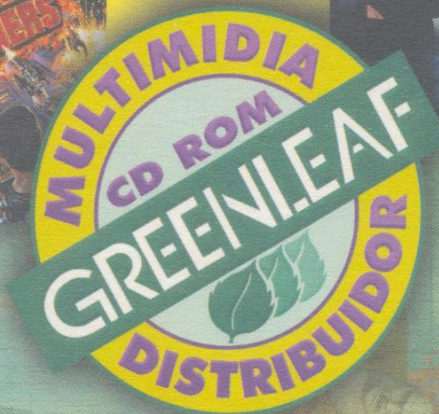
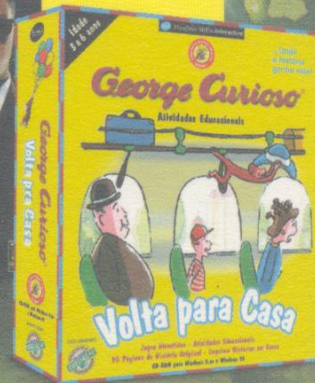
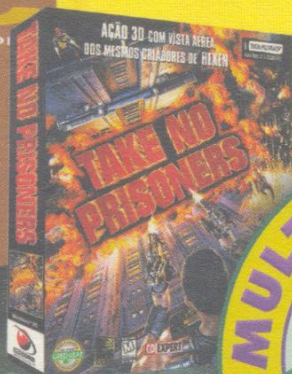
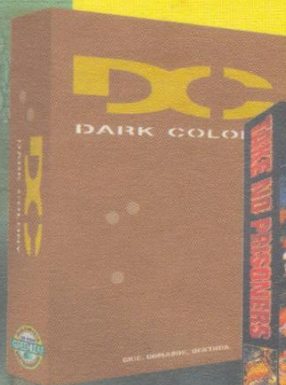
Nenhum conflito.

OK | Cancelar

descoberta no item anterior.
Clique na aba ***Recursos,*** os dois primeiros valores correspondem ao ***Intervalo de Entrada/Saída*** do som e do midi, respectivamente. Caso haja mais valores de intervalos de entrada e saída, simplesmente ignore-os. Para saber qual o número correto de intervalo de entrada e saída de som e midi, ignore o "0" (zero que precede todos os números). Serão considerados apenas os três números finais. No nosso exemplo, os números corretos para som e midi seriam 220 e 330, respectivamente. Descendo um pouco mais, você encontrará o item ***Requisição de Interrupção (IRQ).*** O número deste item deve ser lido como aparece sem nenhum tipo de modificação. No nosso caso, a requisição de interrupção (IRQ) será 10. O ***Acesso Direto à Memória (DMA)*** também deve ser lido como aparece, que no caso são dois valores 03 e 07 (o alto e o baixo, respectivamente).

Agora, vamos organizar as informações para serem inseridas ao software de detecção manualmente. Seguindo os passos do nosso exemplo, ao final temos:
Placa de Som - Creative Sound Blaster 16 ou AWE-32
Intervalo de Entrada /Saída de som - 220
Intervalo de Entrada /Saída de midi - 330
Requisição de Interrupção - 10
Acesso Direto à Memória - 03
Acesso Direto à Memória - 07

Daremos agora um exemplo de como proceder na configuração manual do som no jogo Actua Soccer. Terminada a instalação do jogo, será apresentada uma tela de configuração de som. Selecione o item ***Selecionar Dispositivo de Som*** e siga todos os passos de configurações como aparecem a seguir.

Selecione não para autodetecção.
Selecione o nome do seu dispositivo para configurar os efeitos de som.

Selecione um endereço de porta, ou seja, ***Intervalo de Entrada/Saída*** para o som.
Selecione um IRQ, ou ***Requisição de Interrupção***.
Selecione um canal DMA, ou ***Acesso direto à Memória***.
Execute o teste de som para se certificar que o dispositivo de som está configurado corretamente.

Selecione o nome do seu dispositivo para música.
Execute o teste de som para se certificar que o dispositivo selecionado para música funciona corretamente.
Finalize o programa e salve as alterações. ■

Por: Alexandre Marcos Riz

Os melhores
CD-ROMs do planeta
falam a sua língua.
Lembra aquele CD-ROM importado animal que você sempre quis
e nunca achou no Brasil? A Greenleaf, através de uma parceria com os
maiores criadores e publicadores de CD-ROM do mundo, traz com
exclusividade para você os melhores lançamentos, títulos consagrados,
variedades em utilitários, educativos, games e muita, muita novidade mesmo!
E o que é melhor, tudo isso totalmente em PORTUGUÊS ou com manual e
caixa traduzidos! Com um sólido compromisso com a qualidade, a Greenleaf
procura trazer para o Brasil sempre o novo, o revolucionário. Por isso, onde
você encontrar o selo Greenleaf, tenha a certeza de que existe um produto
elaborado com a mais alta tecnologia e falando a sua língua.
Todas as marcas mencionadas pertencem aos seus respectivos titulares
Myth
THE FALLEN LORDS
CONSTRUCTOR
actua
SOCCER 2
actua SPORTS
DARK COLO
TAKE NO PRISONERS
AÇÃO 3D COM VISTA AÉREA DOS MESMOS CRIADORES DE HEXEN
HOMENS DE PRETO - O JOGO OFICIAL
MIB
MEN IN BLACK
O JOGO
George Curioso
Volta para Casa
MULTIMIDIA
CD ROM
GREENLEAF
DISTRIBUIDOR
Caixa Postal 16 154
São Paulo - SP - Brasil
vendas@greenleaf.com.br

actua SOCCER 1

em português

Solte a garganta e grite

Gooooool

Actua Soccer é o mais empolgante e realista jogo de futebol para PC. Jogadas maravilhosas com movimentação 3D irão desconcertar adversários e levantar fanáticos da arquibancada. Mostre que você é craque e conquiste o caneco de campeão do mundo para a sua seleção.

Game Completo

Características:

Totalmente Tridimensional • 44 Seleções Internacionais • 22 Jogadores por seleção Replays precisos • Diversos ângulos de visão • 4 pessoas jogam em um só PC • Suporte Multiplayer para 20 jogadores

Tabela interativa da Copa do Mundo | **Curiosidades da França** | **História das Copas 58 / 62 / 70 / 94**

Mais de 200 Sites sobre futebol nacionais e internacionais

PARA O LEITOR CD EXPERT, JOGO COMPLETO SÓ DE ALTÍSSIMA QUALIDADE

Requerimentos: 486 DX4 100 MHz / Placa SVGA de vídeo (Min. 256 cores) 8 MB de memória RAM / Drive de CD-ROM de 2x / Placa de Som SoundBlaster ou compatível. Todos os programas inclusos no CD brinde (exceto Actua Soccer) são: Freeware / Shareware. Actua® é marca registrada da Gremlin Interactive Ltd.

Crédito das fotos: Ormuzd Alves / Folha Imagem e Maison De La France. Parte do conteudo do CD encontra-se disponível na Internet. Não garantimos compatibilidade com todos os equipamentos.

EMPRESA FILIADA A